(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5714665号
(P5714665)
(45)発行日　平成27年5月7日(2015.5.7)　(24)登録日　平成27年3月20日(2015.3.20)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 101 頁)

(21)出願番号　特願2013-153053(P2013-153053)
(22)出願日　平成25年7月23日(2013.7.23)
(62)分割の表示　特願2009-293020(P2009-293020)の分割
原出願日　平成21年12月24日(2009.12.24)
(65)公開番号　特開2013-248417(P2013-248417A)
(43)公開日　平成25年12月12日(2013.12.12)
審査請求日　平成25年7月23日(2013.7.23)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100095407
弁理士　木村　満
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　小河　俊弥

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定するために用いる決定用数値を抽出する決定用数値抽出手段と、
前記開始条件が成立したときに、前記決定用数値抽出手段によって抽出された前記決定用数値に基づいて、前記可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、
遊技媒体が前記所定の始動領域を通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、前記決定用数値抽出手段が抽出した前記決定用数値を所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段と、
前記保留記憶手段に記憶されている前記決定用数値のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値があるときには、当該決定用数値に基づき前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示まで、前記特定表示結果に決定される前記決定用数値が記憶されている旨を報知する確定演出を実行する確定演出実行手段と、

前記確定演出が実行されているときに、前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示の前記開始条件が成立したことに基づいて、さらに前記保留記憶手段に記憶されている前記決定用数値のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値があるときには、当該開始条件が成立した識別情報の可変表示を開始した後に、さらに前記特定表示結果に決定される前記決定用数値が記憶されている旨を報知する特殊演出を実行する特殊演出実行手段とを備え、

前記特定遊技状態として、第１特定遊技状態と該第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２特定遊技状態とがあり、前記確定演出実行手段は、少なくとも前記第２特定遊技状態となるときに、前記確定演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている始動入賞口などの始動領域を遊技媒体が通過（始動入賞）して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様（可変表示結果）が特定表示態様としての特定表示結果（大当り）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）となる。例えば、大当り遊技状態となったパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

【０００３】

こうした遊技機において、複数回の可変表示にわたり予告演出を実行して可変表示結果が「大当り」となる可変表示にて予告演出が実行されるときに、可変表示結果が「大当り」になると判定された大当りカウント値が複数存在することに対応して、予告演出の開始タイミングを「大当り」の可変表示結果が導出表示されたタイミングに変更することにより、可変表示結果が「大当り」になると判定された大当りカウント値が複数存在することを遊技者が予測でき、予告演出に対する興趣を向上させるものが提案されている（例えば特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２００５－１３５００号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

特許文献１に記載された技術のように、「大当り」の可変表示結果が導出表示されたときに予告演出を実行すると、この可変表示結果が導出表示されるより前には、今回の可変表示における表示結果が「大当り」となることを遊技者が認識できなくなる。

【０００６】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、可変表示結果が導出表示されるよ

り前に表示結果が特定表示結果になることを認識可能とし、特定表示結果が複数回の可変表示において導出表示されることを適切に認識可能として遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

（１）上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、所定の始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばステップＳ２３１にてＮｏと判定されたことなど）に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば第１及び第２特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂや画像表示装置５など）に予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定するために用いる決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データなど）を抽出する決定用数値抽出手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ１を抽出する部分など）と、前記開始条件が成立したときに、前記決定用数値抽出手段によって抽出された前記決定用数値に基づいて、前記可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４０、Ｓ２４１の処理を実行する部分など）と、遊技媒体が前記所定の始動領域を通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、前記決定用数値抽出手段が抽出した前記決定用数値を所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ１を記憶する部分など）と、前記保留記憶手段に記憶されている前記決定用数値のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値があるときには、当該決定用数値に基づき前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示まで、前記特定表示結果に決定される前記決定用数値が記憶されている旨を報知する確定演出（例えば図３５（Ｂ）などに示す背景画像ＨＧ２を表示する演出動作）を実行する確定演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６０２の処理を実行した後、ステップＳ５８１の処理を実行するまでの部分など）と、前記確定演出が実行されているときに、前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示の前記開始条件が成立したことに基づいて、さらに前記保留記憶手段に記憶されている前記決定用数値のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値があるときには、当該開始条件が成立した識別情報の可変表示を開始した後に、さらに前記特定表示結果に決定される前記決定用数値が記憶されている旨を報知する特殊演出（例えば図３５（Ｆ）などに示すキャラクタ画像ＣＨ１を表示する演出動作）を実行する特殊演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５３４の処理を実行した後、ステップＳ５５５の処理を実行する部分など）とを備え、前記特定遊技状態として、第１特定遊技状態（例えば大当り種別が「非確変」など）と該第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２特定遊技状態（例えば大当り種別が「第１確変」～「第３確変」など）とがあり、前記確定演出実行手段は、少なくとも前記第２特定遊技状態となるときに、前記確定演出を実行する（例えばステップＳ７０３Ａの処理により、大当り種別が「非確変」以外の「第１確変」～「第３確変」のいずれかに決定され、ステップＳ７０６の処理により大当り保留フラグをオン状態にセットされた場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６０１におけるＹｅｓ判定に基づき、ステップＳ６０２の処理を実行した後、ステップＳ５８１の処理を実行するまでの部分など）。

【０００８】

このような構成によれば、識別情報の可変表示結果が導出表示されるより前に表示結果

が特定表示結果になることを認識可能とし、特定表示結果が複数回の可変表示にて導出表示されることを遊技者が適切に認識可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【０００９】

（２）上記（１）の遊技機において、前記特殊演出実行手段によって前記特殊演出が実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態が通常状態となるまで、前記確定演出実行手段による前記確定演出の実行と前記特殊演出実行手段による前記特殊演出の実行とを制限する演出制限手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５８３の処理を実行した後、ステップＳ５１１の処理を実行するまで、ステップＳ５９８におけるＹｅｓの判定に基づき、ステップＳ６０２の処理を実行しないようにする部分など）を備えるように構成されてもよい。

【００１０】

このような構成においては、特殊演出が一旦実行された場合に、特定遊技状態が終了して通常状態よりも有利な遊技状態に継続して制御されているときには確定演出や特殊演出が再び実行されることがないようにして、確定演出や特殊演出による演出効果の低下を防止して、遊技興趣を向上させることができる。

【００１１】

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に通常状態であるときに比べて前記特定表示結果が導出表示されやすい特別遊技状態（例えば確変状態など）とするか否かを決定するために用いる遊技状態決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する遊技状態決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記遊技状態決定用数値抽出手段が抽出した前記遊技状態決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記確定演出実行手段は、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記保留記憶手段に記憶されている前記遊技状態決定用数値が、前記特別遊技状態に決定される前記遊技状態決定用数値であるときに、前記確定演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７０３Ａにおける Ｎｏの判定に基づき、ステップＳ７０６の処理を実行する部分など）ように構成されてもよい。なお、遊技状態決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、遊技状態決定用数値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。

【００１２】

このような構成においては、特定表示結果に決定される決定用数値と対応付けて保留記憶手段に記憶されている遊技状態決定用数値が特別遊技状態に決定されるものであるときに、確定演出が実行される。これにより、保留記憶された可変表示にて特定表示結果が導出表示されたことに基づく特定遊技状態が終了した後には特別遊技状態となることを遊技者が適切に認識可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【００１３】

（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に通常状態であるときに比べて前記特定表示結果が導出表示されやすい特別遊技状態（例えば確変状態など）とするか否かを決定するために用いる遊技状態決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する遊技状態決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記遊技状態決定用数値抽出手段が抽出した前記遊技状態決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記特殊演出実行手段は、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記保留記憶手段に記

憶されている前記遊技状態決定用数値が、前記特別遊技状態に決定される前記遊技状態決定用数値であるときに、前記特殊演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７０３Ａにおける№の判定に基づき、ステップＳ７０６の処理を実行する部分など）ように構成されてもよい。なお、遊技状態決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、遊技状態決定用数値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。

【００１４】

このような構成においては、特定表示結果に決定される決定用数値と対応付けて保留記憶手段に記憶されている遊技状態決定用数値が特別遊技状態に決定されるものであるときに、特殊演出が実行される。これにより、保留記憶された可変表示にて特定表示結果が導出表示されたことに基づく特定遊技状態が終了した後には特別遊技状態となることを遊技者が適切に認識可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【００１５】

（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第１状態（例えば開放状態など）と遊技者にとって不利な第２状態（例えば閉鎖状態など）とに変化する可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を第１期間（例えば２９秒など）が経過するまで前記第１状態に変化させるラウンドの実行回数が第１回数（例えば「１５」や「１６」など）となる第１特定遊技状態（例えば１５ラウンド大当り状態や１６ラウンド大当り状態など）に制御する第１特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「非確変」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかに決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態として、各ラウンドで前記可変入賞手段を前記第１状態に変化させる期間が前記第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒など）となることと、ラウンドの実行回数が前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」など）となることの少なくともいずれか一方となる第２特定遊技状態（例えば２ラウンド大当り状態など）に制御する第２特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「突確」に決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）とを備え、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態を前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態のいずれかに決定するために用いる特定遊技決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する特定遊技決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記特定遊技決定用数値抽出手段が抽出した前記特定遊技決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記保留記憶手段において、前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記第２特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されているときに、前記特定表示結果に決定される他の前記決定用数値と対応付けて前記第１特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されていても、前記確定演出実行手段による前記確定演出の実行を制限する確定演出制限手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５９９における№の判定に基づき、ステップＳ６０２の処理を実行しないようにする部分など）をさらに備えるように構成されてもよい。なお、特定遊技決定用数値抽出手段は、遊技状態決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、遊技状態決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、特定遊技決定用数値は、遊技状態決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。さらに、特定遊技決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、特定遊技決定用数値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。

【００１６】

このような構成においては、特定表示結果に決定される決定用数値と対応付けて第２特定遊技状態に決定される特定遊技決定用数値が記憶されているときに、特定表示結果に決定される他の決定用数値と対応付けて第１特定遊技状態に決定される特定遊技決定用数値が記憶されていても、確定演出の実行が制限される。これにより、確定演出の実行中に第２特定遊技状態へと制御されることがなく、演出の間延びに起因する遊技興趣の低下を防止できる。

【００１７】

（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第１状態（例えば開放状態など）と遊技者にとって不利な第２状態（例えば閉鎖状態など）とに変化する可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を第１期間（例えば２９秒など）が経過するまで前記第１状態に変化させるラウンドの実行回数が第１回数（例えば「１５」や「１６」など）となる第１特定遊技状態（例えば１５ラウンド大当り状態や１６ラウンド大当り状態など）に制御する第１特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「非確変」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかに決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態として、各ラウンドで前記可変入賞手段を前記第１状態に変化させる期間が前記第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒など）となることと、ラウンドの実行回数が前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」など）となることの少なくともいずれか一方となる第２特定遊技状態（例えば２ラウンド大当り状態など）に制御する第２特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「突確」に決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）とを備え、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態を前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態のいずれかに決定するために用いる特定遊技決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する特定遊技決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記特定遊技決定用数値抽出手段が抽出した前記特定遊技決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記保留記憶手段において、前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記第２特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されているときに、前記特定表示結果に決定される他の前記決定用数値と対応付けて前記第１特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されていても、前記特殊演出実行手段による前記特殊演出の実行を制限する特殊演出制限手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５３１におけるＮｏの判定に基づき、ステップＳ５３４の処理を実行しないようにする部分など）をさらに備えるように構成されてもよい。なお、特定遊技決定用数値抽出手段は、遊技状態決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、遊技状態決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。さらに、特定遊技決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、特定遊技決定用数値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。

【００１８】

このような構成においては、特定表示結果に決定される決定用数値と対応付けて第２特定遊技状態に決定される特定遊技決定用数値が記憶されているときに、特定表示結果に決定される他の決定用数値と対応付けて第１特定遊技状態に決定される特定遊技決定用数値が記憶されていても、特殊演出の実行が制限される。これにより、特殊演出の実行後に第２特定遊技状態へと制御されることがなく、演出の間延びに起因する遊技興趣の低下を防止できる。

【図面の簡単な説明】

【００１９】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】各種のチャンス目を示す説明図である。
【図４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図５】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。
【図６】変動パターンを例示する図である。
【図７】変動パターン種別を例示する図である。
【図８】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図９】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１０】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である
【図１２】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図１３】演出制御パターンの構成例などを示す図である。
【図１４】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。
【図１５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】再抽選演出や確変昇格演出を実行するための設定例を示す図である。
【図２９】保留中大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】保留中大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】可変表示停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】大当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】時短・確変中における演出表示例を示す図である。
【図３５】確定演出や特殊演出を実行する場合の演出表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００２０】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図１は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００２１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２

特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【００２２】

第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【００２３】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には、画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の可変表示や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数に分割された可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄を可変表示する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【００２４】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の変動のいずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置５の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。

【００２５】

このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム、又は、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「０」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能

となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば１秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【００２６】

画像表示装置５では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒとなる表示領域として、３つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置５における表示動作は、図２に示す演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄表示装置４Ａで第１特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置５で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示装置４Ｂで第２特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置５で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２７】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄には、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「Ａ」～「Ｈ」、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした８種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当り組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は８種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば７種類や９種類など）。

【００２８】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「８」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【００２９】

画像表示装置５の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア５Ｈが配置されている。始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【００３０】

一例として、始動入賞記憶表示エリア５Ｈには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第１始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの始動条件（第１始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの１つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第２始動入

賞口に遊技球が進入したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの始動条件（第２始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの１つを赤色表示に変化させる。その後、第１特図を用いた特図ゲームの開始条件（第１開始条件）と第２特図を用いた特図ゲームの開始条件（第２開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を１つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの１つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）を非表示に戻す。

【００３１】

なお、始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア５Ｈに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図１に示す例では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した有効始動入賞球数としての第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した有効始動入賞球数としての第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂはそれぞれ、例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「４」）に対応した個数（例えば４個）のＬＥＤを含んで構成されている。

【００３２】

こうして、第１始動条件や第２始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、特図ゲームに対応した可変表示の保留が発生する。例えば、第１始動条件が成立したときに、当該第１始動条件の成立に基づく第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立しなければ、第１特図保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第２始動条件が成立したときに、当該第２始動条件の成立に基づく第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立しなければ、第２特図保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第１特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第１特図保留記憶数が１減算（デクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第２特図保留記憶数が１減算（デクリメント）される。

【００３３】

第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【００３４】

加えて、画像表示装置５の表示領域には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにより実行される特図ゲームにて可変表示される特別図柄を、飾り図柄とは別個に特定可能として表示する特別図柄可変表示エリアが設けられていてもよい。一例として、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されたことに対応して、特別図柄可変表示エリアにて特別図柄の可変表示に対応した「◎」や「○」、「×」などを示す演出画像の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が終了して確定特別図柄が停止表示されることに対応して、特別図柄可変表示エリアにて確定特別図柄に対応して予め定められた「◎」

や「○」、「×」などの演出画像を停止表示すればよい。例えば、特図ゲームにおける確定特別図柄が大当り図柄のうちの１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄である場合には特別図柄可変表示エリアに「◎」を停止表示し、大当り図柄のうちの２Ｒ大当り図柄である場合には「○」を停止表示し、ハズレ図柄である場合には「×」を停止表示すればよい。

【００３５】

画像表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【００３６】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第２始動条件が成立する。なお、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【００３７】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図２に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置７に形成された大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。

【００３８】

カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置７において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置７において大入賞口が開放状態となれば、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７において

大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【００３９】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器２０は、例えば「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器２０は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又はＬＥＤ）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はＬＥＤ）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【００４０】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が１つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９が設けられている。パチンコ遊技機１の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。

【００４１】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠３の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【００４２】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３０Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３０Ａは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ３０Ａの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、

所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。スティックコントローラ３０Ａの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤２の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ３０Ａの取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【００４３】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ３０Ａの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３０Ｂが設けられている。プッシュボタン３０Ｂは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン３０Ｂの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン３０Ｂに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。図１に示す構成例では、スティックコントローラ３０Ａとプッシュボタン３０Ｂの取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、スティックコントローラ３０Ａ及びプッシュボタン３０Ｂの取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、スティックコントローラ３０Ａとプッシュボタン３０Ｂの取付位置が上下の位置関係にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【００４４】

普通図柄表示器２０による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート４１を通過した遊技球が図２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【００４５】

第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームは、普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

【００４６】
第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。
【００４７】
この実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「１」、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。
【００４８】
大当り図柄となる「１」、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」、「５」の数字を示す特別図柄は１５Ｒ大当り図柄となり、「７」の数字を示す特別図柄は１６Ｒ大当り図柄となり、「１」の数字を示す特別図柄は２Ｒ大当り図柄となる。
【００４９】
特図ゲームにおける確定特別図柄として１５Ｒ大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態（１５Ｒ大当り状態）では、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、第１期間となる所定期間（例えば２９秒間）あるいは所定個数（例えば９個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤２の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって不利な第２状態（閉鎖状態）に変化させて、１回のラウンドを終了させる。１５Ｒ大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第１ラウンド数（例えば「１５」）となる。ラウンドの実行回数が「１５」となる１５Ｒ大当り状態における遊技は、１５回開放遊技とも称される。このような１５Ｒ大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに所定個数（例えば「１５」）の出玉（賞球）が得られる。なお、１５Ｒ大当り状態は、第１特定遊技状態に含まれる。
【００５０】
特図ゲームにおける確定特別図柄として１６Ｒ大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態（１６Ｒ大当り状態）では、１５Ｒ大当り状態におけるラウンドと同様のラウンドが実行される。その一方で、１６Ｒ大当り状態の場合には、１５Ｒ大当り状態の場合とは異なり、ラウンドの実行回数が「１６」となる。こうした１６Ｒ大当り状態における遊技は、１６回開放遊技とも称される。１６Ｒ大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに所定個数（例えば「１５」）の出玉（賞球）が得られる。なお、１６Ｒ大当り状態は、第１特定遊技状態に含まれる。
【００５１】
特図ゲームにおける確定特別図柄として２Ｒ大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態（２Ｒ大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる期間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間）が、１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒間）となる。また、２Ｒ大当り状態では、ラウンドの実行回数が、１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態におけるラウンド数よりも少ない第２ラウンド数（例えば「２」）となる。なお、２Ｒ大当り状態では、ラウンドの実行回数が第２ラウンド数とな

るように制御されればよく、それ以外の制御は１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「２」となる２Ｒ大当り状態における遊技は、２回開放遊技とも称される。２Ｒ大当り状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第２状態から遊技者にとって有利な第１状態に変化させ、所定期間（第１期間又は第２期間）が経過した後に第２状態へと戻すようにしてもよい。

【００５２】

このような２Ｒ大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の出玉（賞球）が得られるが、大入賞口の開放期間が第２期間（０．５秒間）であって、非常に短い。そのため、２Ｒ大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、２Ｒ大当り状態は、第２特定遊技状態に含まれる。なお、第２特定遊技状態は、第１特定遊技状態に比べてラウンドの実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンドの実行回数は同一である一方で、大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば２秒間）が第１特定遊技状態での上限期間（例えば２９秒間）に比べて短くなるものであってもよい。第２特定遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を開放状態に変化させる期間が第１特定遊技状態における第１期間よりも短い第２期間となることと、ラウンドの実行回数が第１特定遊技状態における第１ラウンド数よりも少ない第２ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【００５３】

１５Ｒ大当り図柄となる「３」、「５」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５Ｒ大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の１つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「３」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される１５Ｒ大当り図柄は、１５Ｒ非確変大当り図柄（「通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、１５Ｒ大当り図柄のうち１５Ｒ非確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１５Ｒ非確変大当り」（「１５Ｒ通常大当り」ともいう）と称される。

【００５４】

１５Ｒ大当り図柄となる「３」、「５」の数字を示す特別図柄のうち、「５」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５Ｒ大当り状態が終了した後や、１６Ｒ大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１６Ｒ大当り状態が終了した後、また、２Ｒ大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき２Ｒ大当り状態が終了した後には、時短状態とは異なる特別遊技状態の１つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわりなく、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。

【００５５】

「５」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表

示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される１５Ｒ大当り図柄は、１５Ｒ確変大当り図柄と称される。「７」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される１６Ｒ大当り図柄は、１６Ｒ確変大当り図柄と称される。「１」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される２Ｒ大当り図柄は、２Ｒ確変大当り図柄（「突確大当り図柄」ともいう）と称される。１５Ｒ大当り図柄のうち１５Ｒ確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１５Ｒ確変大当り」と称される。１６Ｒ確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１６Ｒ確変大当り」と称される。２Ｒ確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「２Ｒ確変大当り」（「突確」や「突然確変大当り」などともいう）と称される。なお、１５Ｒ大当り図柄「３」及び「５」、１６Ｒ大当り図柄「７」、２Ｒ大当り図柄「１」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせずに予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【００５６】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態と時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

【００５７】

確変状態のうちには、確変制御とともに時間短縮制御や高開放制御が行われるものの他に、確変制御のみが行われて時間短縮制御や高開放制御が行われないものが含まれていてもよい。一例として、特図ゲームにおける可変表示結果が「１５Ｒ確変大当り」となったことに基づく１５Ｒ大当り状態の終了後には、確変制御とともに時間短縮制御や高開放制御が行われる第１確変状態（高確高ベース状態ともいう）に制御される。その後、特図表示結果が「大当り」となることなく、特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば７０回）に達したときには、確変制御は継続して行われるものの、時間短縮制御や高開放制御が終了して行われなくなる第２確変状態（高確低ベース状態ともいう）に制御されるようにしてもよい。また、通常状態であるときに特図ゲームにおける可変表示結果が「２Ｒ確変大当り」（突確大当り）となったことに基づく２Ｒ大当り状態の終了後には、第２確変状態へと移行して、確変制御のみが行われ、時間短縮制御や高開放制御は行われないようにしてもよい。その一方で、確変状態や時短状態であるときに特図ゲームにおける可変表示結果が「２Ｒ確変大当り」（突確大当り）となったことに基づく２Ｒ大当り状態の終了後に

は、第１確変状態へと移行して、確変制御とともに時間短縮制御や高開放制御が行われるようにしてもよい。あるいは、「１５Ｒ確変大当り」に基づく１５Ｒ大当り状態の終了後や「１６Ｒ確変大当り」に基づく１６Ｒ大当り状態の終了後には、再び特図表示結果が「大当り」となるまで第１確変状態に制御される一方、「２Ｒ確変大当り」（突確大当り）に基づく２Ｒ大当り状態の終了後には、第１確変状態に移行して、特図表示結果が「大当り」となることなく特図ゲームの実行回数が所定回数に達したときに、第２確変状態へと移行するようにしてもよい。時間短縮制御と高開放制御は、それらの開始と終了が同時に（連動して）行われる一方で、確変制御の開始と終了は、時間短縮制御や高開放制御の開始や終了と必ずしも連動するものでなくてもよい。

【００５８】

画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置５の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【００５９】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置５の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置５における表示動作のみならず、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力動作や、遊技効果ランプ９などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高くなる。

【００６０】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ

状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板１１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【００６１】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」又は「２」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒのいずれか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【００６２】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大２回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、図３（Ａ）に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。ここで、図３（Ａ）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【００６３】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が１回～３回行われることにより、第１開始条件あるいは第２開始条件が１回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも２回～４回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば４回や５回といった、１回～３回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

【００６４】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用ＬＥＤのうちで点灯されるものが１つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用ＬＥＤの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用ＬＥＤのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「

擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型（可動部材）が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置５において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用ＬＥＤの点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、１種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当り」となる可能性や、「１５Ｒ確変大当り」となる可能性などが高まるようにしてもよい。

【００６５】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力や、遊技効果ランプ９といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば演出用模型など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置５に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置５においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力や、遊技効果ランプ９などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【００６６】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【００６７】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる

可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて飾り図柄が停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「演出画像表示」や「操作時予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【００６８】

「演出画像表示」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置５の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像のいずれかを表示させる演出表示が行われる。「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者によるスティックコントローラ３０Ａの操作桿やトリガボタンあるいはプッシュボタン３０Ｂに対する所定操作が検出されたことに応じて、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示を変更することや、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。

【００６９】

一例として、「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置５の表示領域における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるスティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂの操作を促す演出動作であればよい。遊技者による操作を促す演出動作としては、画像表示装置５に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者によるスティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂに対する指示操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置５に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させることといった、各種の演出動作が実行される。あるいは、例えばスティックコントローラ３０Ａの操作桿に対する指示操作（傾倒操作など）が検出されているあいだは、検出結果に応じた演出画像の切換表示などの演出動作が、継続して実行されてもよい。

【００７０】

こうした飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作による予告演出としては、「演出画像表示」や「操作時予告」の他にも、例えば「ステップアップ動作」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「ステップアップ動作」の予告演出では、一例として、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置５の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか１つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出となる他の一例として、飾り図柄の可変表示中に遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型を所定の順番に従って複

数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、演出用模型が１種類の動作態様で演出動作を行った後、２段階目の演出動作に切り換えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることがあるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、１回の始動入賞（第１始動入賞口又は第２始動入賞口を１個の遊技球が通過したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。

【００７１】

一般的には、「ステップアップ動作」の予告演出において予告の態様が変化する回数（ステップ数）が多い程、信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「１５Ｒ確変大当り」や「１６Ｒ確変大当り」や「２Ｒ確変大当り」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「１５Ｒ非確変大当り」から「１５Ｒ確変大当り」へと昇格することのうち、少なくともいずれか１つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第２ステップまで行くと「リーチ確定」、第３ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第４ステップまで行くと「大当り確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、１つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【００７２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００７３】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【００７４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５Ｒ大当り図柄となる特別図柄のうち１５Ｒ非確変大当り図柄である「３」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の非確変大当り組合せ（「通常大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように非確変大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。

そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５Ｒ非確変大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「１５Ｒ通常大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５Ｒ大当り状態に制御され、その１５Ｒ大当り状態が終了すると、時短状態に制御される。

【００７５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５Ｒ大当り図柄となる特別図柄のうち１５Ｒ確変大当り図柄である「５」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当り種別が「非確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「非確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

【００７６】

この実施の形態では、特図ゲームにおける確定特別図柄として１５Ｒ確変大当り図柄が停止表示される場合に、確定飾り図柄として確変大当り組合せとなる飾り図柄が停止表示されて大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御されることが直ちに報知される「１５Ｒ直当り」の場合と、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変昇格演出が実行されたりして、確変状態に制御されることが報知される「１５Ｒ再抽選・昇格あり」の場合とがある。「１５Ｒ再抽選・昇格あり」の場合における飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第１確変」の可変表示態様（大当り種別）と称される。「１５Ｒ直当り」の場合における飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第２確変」の可変表示態様（大当り種別）と称される。

【００７７】

なお、「直当り」とは、可変表示時間が経過したときに、飾り図柄の可変表示結果として確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御されることを直ちに（大当り遊技状態の開始前に）認識可能とするものである。これに対して、再抽選演出や確変昇格演出が実行される場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを直ちには認識不能とし、再抽選演出（例えば飾り図柄の再変動）が実行されて確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることが報知されたり、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変昇格演出を実行することによって確変状態に制御されることが報知される。また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」である場合には、可変表示時間の経過時に、飾り図柄の可変表示結果として非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示され、「第１確変」（後述する「第３確変」の場合も含む）の場合と比較して割合は低いものの大当り遊技状態中に確変昇格演出が実行される場合がある。さらに、飾り図柄の可変表示中にも、「第１確変」（「第３確変」の場合も含む）の場合と比較して割合は低いものの再抽選演出が実行される場合がある。ただし、「非確変」の場合には、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、大当り遊技状態中に確変昇格演出が実行されても、確変状態に制御されることは報知されない。

【００７８】
特図ゲームにおける確定特別図柄として、１６Ｒ大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当り種別が「第１確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「第１確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変昇格演出が実行されたりする。この実施の形態において、特図ゲームにおける確定特別図柄として１６Ｒ大当り図柄が停止表示される場合には、再抽選演出や確変昇格演出が実行されて、確変状態に制御されることが報知される「１６Ｒ再抽選・昇格あり」となる。こうした「１６Ｒ再抽選・昇格あり」の場合における飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第３確変」の可変表示態様（大当り種別）と称される。

【００７９】
再抽選演出では、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「第１確変」や「第３確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選成功演出が行われる。

【００８０】
このように、再抽選演出は、可変表示結果が「大当り」となることが事前に決定されている場合に、飾り図柄の可変表示時間が経過して確定飾り図柄が導出表示される以前に、確変状態に制御されるか否かを報知する演出である。なお、飾り図柄の可変表示時間が経過して確定飾り図柄が導出表示された後、大当り遊技状態が開始されるより前に、例えば大当り遊技状態の開始を報知する大当り報知演出（ファンファーレ演出）の実行中に、再抽選演出が実行されるようにしてもよい。再抽選演出の具体的な演出態様としては、飾り図柄の再変動表示を行うものに限定されず、例えば、非確変大当り組合せの飾り図柄を仮停止表示するなどして、一旦「非確変」であると思わせておいてから、演出用模型を可動させたり、画像表示装置５の表示領域に所定のキャラクタ画像を表示させたり、遊技効果ランプ９を所定のパターンで点灯又は点滅させたり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音を出力させたりすることにより、再抽選演出を実行してもよい。なお、大当り種別が「第１確変」や「第３確変」である場合の再抽選演出として、再抽選失敗演出を実行した後、確変昇格演出により確変状態に制御されることが報知されるようにしてもよい。

【００８１】
確変昇格演出では、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時における演出動作の一環として、あるいは別個の演出動作として、遊技状態が確変状態となるか否かを報知する演出動作が行われる。例えば、確変昇格演出では、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて非確変図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させることにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に確変昇格演出が実行されるときには、その確変昇格演出として、飾り図柄の演出表示結果が非確変図柄となる確変昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「第１確変」や「第３確変」である場合に確変昇格演出が実行されるときには、その確変昇格演出として、飾り図柄の演出表示結果が確変図柄となる確変昇格成功演出が行われる。

【００８２】
このように、確変昇格演出は、可変表示結果が「大当り」となることが事前に決定されている場合に、飾り図柄の可変表示時間が経過して確定飾り図柄が導出表示された後、大当り遊技状態が開始された後の所定期間にて、確変状態に制御されるか否かを報知する演出である。確変昇格演出の具体的な演出態様としては、飾り図柄の可変表示を行うものに限定されず、例えば、飾り図柄とは異なる演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させたり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音を出力させたり、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを所定のパターンで点灯又は点滅させたり、演出用模型を可動させたりすることにより、確変昇格演出を実行してもよい。この実施の形態では、確変昇格演出として、大当り遊技状態中に実行されるキャラクタ昇格演出や役物昇格演出と、大当り遊技状態の終了時に実行されるエンディング昇格演出とがある。

【００８３】
キャラクタ昇格演出では、例えば大当り遊技状態中におけるラウンド中演出やインターバル演出として、所定のキャラクタ画像を表示して歌などを歌わせる態様の一連の演出が実行されているときに、表示されるキャラクタ画像を変更することなどにより、一連の演出として実行されている演出動作の演出態様を途中で変更する。例えば、男性ボーカルのキャラクタに歌を歌わせる態様の一連の演出が実行されている場合に、歌の節の区切りなどにおいて、キャラクタが女性のボーカルに切り換わるなどの演出が行われるようにすればよい。こうしてキャラクタ画像の変更表示が行われることにより、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御される旨の確変報知が行われ、遊技者が容易に認識することができる。あるいは、キャラクタ昇格演出には、キャラクタ画像の変更表示により確変報知が行われるキャラクタ昇格成功演出と、キャラクタ画像の変更表示がなく確変報知が行われないキャラクタ昇格失敗演出とが、含まれるようにしてもよい。

【００８４】
この実施の形態では、キャラクタ昇格演出が実行される場合に、大当り遊技状態でのラウンドの切り換わりなどのタイミングにかかわらず、予め決定された昇格タイミングとなったときに（例えば大当り遊技状態が開始されてから２分後に）、キャラクタ昇格演出が実行される。例えば、キャラクタが歌う歌の節の区切りといった、一連の演出中の区切りがよいタイミングにて、昇格タイミングとなってキャラクタ昇格演出が実行されるようにすればよい。なお、キャラクタ昇格演出の演出態様は、歌の区切りのタイミングでキャラクタを切り換えるものにかぎらず、例えば、大当り遊技状態中における一連の演出として、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行している場合に、登場人物などのキャラクタを変更する態様の演出を実行してもよい。この場合にも、例えば、物語などのストーリーにおけるシーンの切り換わりのタイミングなど、一連の演出中の区切りがよいタイミングにて、昇格タイミングとなってキャラクタ昇格演出が実行されるようにすればよい。また、キャラクタの表示を切り換えるとともに、あるいは、キャラクタの表示は切り換えずに、一連の演出中に出力される音を変化させる（例えば、音の音色や、音の出力パターンを変化させる）ことによって、確変報知を行ってもよい。

【００８５】
なお、キャラクタ昇格演出を実行するための昇格タイミングとなるより前に大当り遊技状態が終了してしまい、キャラクタ昇格演出が実行できなかった場合には、大当り遊技状態の終了時にてエンディング昇格演出を実行することにより、確変状態に制御される旨の確変報知が行われるようにすればよい。

【００８６】
役物昇格演出では、例えば大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数が所定回数に達したときに（例えば１０ラウンド目の実行時に）、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型を振動させたり変形（移動、結合、分離、回転、開閉など）させたりする演出が行われるようにすればよい。一例として、役物昇格演出の実行ラウンドでは、まず、演出用模型を振動させる演出が開始される。そして、そのラウンドが終了するまで演出用模型が振動するだけで画像表示装置５の表示領域の前面を覆う位置まで演出用模型が可動し

なかった場合には、確変昇格に失敗したことを遊技者が認識できる。その一方で、役物昇格演出の実行ラウンドが終了するまでのあいだに演出用模型が表示領域の前面を覆う位置まで可動した場合には、確変昇格に成功したことを遊技者が認識できる

【００８７】

確変昇格演出として、スティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂを用いた演出が行われるようにしてもよい。例えば、スティックコントローラ３０Ａのトリガボタンに対する遊技者の操作回数が、予め定めたトリガ操作回数に達したときに、役物昇格演出において演出用模型の変形が行われることなどにより、確変報知が行われるようにしてもよい。遊技者がトリガボタンを操作しなかった場合やトリガ操作回数に達しなかった場合には、エンディング昇格演出により確変報知が行われるようにすればよい。

【００８８】

再抽選演出や確変昇格演出は、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を確変状態に制御する所定の移行条件を成立させると決定されたかを報知（確変報知）する報知演出として実行される。なお、報知演出には、その演出が実行されること自体が確変報知となるものがあってもよい。一例として、確変昇格演出のうち大当り遊技状態の終了時に実行されるエンディング昇格演出が実行されたときには、確変状態に制御されることが常に報知されればよい。また、報知演出には、その演出内で確変状態に制御されるか否かを報知するものがあってもよい。一例として、再抽選演出や確変昇格演出のうちのキャラクタ昇格演出や役物昇格演出が実行されたときには、どのような演出動作が行われるかによって、確変状態に制御されるか否かが報知されればよい。報知演出による確変報知の態様は任意に設定可能であり、例えば、再抽選演出や役物昇格演出、キャラクタ昇格演出、エンディング昇格演出の全てが実行されることにより、確変状態に制御されることが確定するようにしてもよい。報知演出として実行されるもの全てが、その演出自体により確変報知となるものであってもよいし、その演出内で確変状態に制御されるか否かを報知するものであってもよい。

【００８９】

この実施の形態では、特図ゲームにおける確定特別図柄として１５Ｒ確変大当り図柄が停止表示される場合にのみ、確定飾り図柄が確変大当り組合せとなって確変状態に制御されることが直ちに報知される「１５Ｒ直当り」となり、１６Ｒ確変大当り図柄が停止表示される場合には、「直当り」となることがない。これに対して、１６Ｒ確変大当り図柄が停止表示される場合でも、「直当り」となることがあるようにしてもよい。

【００９０】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、２Ｒ大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図３（Ｂ）に示すような突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２Ｒ大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。特図ゲームにおける確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄である「１」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２Ｒ大当り状態に制御され、その２Ｒ大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【００９１】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に突確モード開始演出が実行されてもよい。突確モード開始演出では、大当り種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出

が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、２Ｒ大当り状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確モードでは、例えば可変表示結果が「大当り」となって確変状態が終了するまで、突確モード中演出が行われる。突確モード中演出では、画像表示装置５の表示領域における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとすること、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとすること、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとすること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、突確モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

【００９２】

確変状態や時短状態では、例えば「確変中」や「時短中」といった確変状態や時短状態であることを報知する演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、画像表示装置５の表示領域における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとすることなどにより、確変状態や時短状態であることを遊技者が認識できる演出モードとなるようにしてもよい。あるいは、確変状態では、例えば通常状態と同様の演出モードとなることにより、確変状態であることを遊技者が認識不可能あるいは認識困難になることがあってもよい（いわゆる潜伏確変）。

【００９３】

大当り遊技状態が終了した後には、始動条件が成立したものの開始条件が成立せずに保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」となるものがあることを報知する確定演出が実行されることがある。確定演出では、例えば画像表示装置５の表示領域における背景画像の表示態様を通常の表示態様とは異なるものとすることにより、保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」となるものがあることを遊技者が認識可能とすればよい。確定演出は、大当り遊技状態が終了する以前に、可変表示結果が「大当り」となる可変表示の保留がある旨の判定がなされたことに基づいて、大当り遊技状態が終了した時点から、当該判定の対象となった「大当り」の可変表示結果となる可変表示が行われるまで、１回又は複数回の可変表示にわたり、継続して実行されるものであればよい。

【００９４】

このように、確定演出は、保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」に決定されるものがあるとの判定に基づいて、大当り遊技状態が終了した後に、当該判定の対象となった「大当り」の可変表示結果となる可変表示が行われるまで、保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」となるものがあることを報知する演出である。確定演出の具体的な演出態様としては、背景画像の表示態様を変更するものに限定されず、例えば、背景画像とは異なる演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させたり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音を出力させたり、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを所定のパターンで点灯又は点滅させたり、演出用模型を可動させたりすることにより、確定演出を実行してもよい。

【００９５】

確定演出が実行されているときには、当該確定演出を実行する契機となった可変表示結果が「大当り」となる可変表示の開始条件が成立したことに基づいて、当該開始条件が成立した可変表示の実行中にて、さらに保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」となるものがあることを報知する特殊演出が実行されることがある。特殊演出では、確定演出における演出動作に加えて、例えば画像表示装置５の表示領域に所定のキャラクタ画像を表示することにより、さらに保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」となるものがあることを遊技者が認識可能とすればよい。特殊演出は、確定

演出による報知の対象となった可変表示結果が「大当り」となる可変表示が開始されるときなどに、さらに可変表示結果が「大当り」となる可変表示の保留がある旨の判定がなされたことに基づいて、開始された可変表示にて可変表示結果が導出表示されるより前の可変表示中にて実行されるものであればよい。

【００９６】

このように、特殊演出は、確定演出が実行されていることを前提に、さらに保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」に決定されるものがあるとの判定に基づいて、開始条件が成立した可変表示結果が「大当り」となる可変表示中にて、さらに保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」となるものがあることを報知する演出である。特殊演出の具体的な演出態様としては、所定のキャラクタ画像を表示するものに限定されず、例えば、キャラクタ画像とは異なる演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させたり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音を出力させたり、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを所定のパターンで点灯又は点滅させたり、演出用模型を可動させたりすることにより、特殊演出を実行してもよい。また、特殊演出を実行することにより、画像表示装置５の表示領域に表示される飾り図柄が、「大当り」の可変表示結果となる場合に対応した専用の飾り図柄に変更されてもよい。

【００９７】

確定演出では背景画像の表示態様を変更する一方で、特殊演出では所定のキャラクタ画像を表示することにより、確定演出と特殊演出とでは演出態様（演出内容）を互いに異ならせている。なお、画像表示装置５における演出画像の表示態様、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる効果音の出力態様、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯態様又は点滅態様、演出用模型の可動態様のうち、一部又は全部を異ならせることにより、確定演出と特殊演出とでは演出態様を異ならせることができればよい。

【００９８】

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００９９】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号をソレノイド８１、８２に伝送するソレノイド回路１１１などが搭載されている。

【０１００】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び遊技効果ランプ９といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板１２は、画像表示装置５における表

示動作や、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【０１０１】

音声制御基板１３は、演出制御基板１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板１４は、演出制御基板１２とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【０１０２】

図２に示すように、主基板１１には、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板１１には、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【０１０３】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。主基板１１には、例えば中継基板１５に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ１００との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板１１から中継基板１５を介して演出制御基板１２へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板１５から主基板１１への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板１２や中継基板１５の側から主基板１１の側に信号が伝わる余地はない。

【０１０４】

中継基板１５には、例えば主基板１１から演出制御基板１２に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板１１対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板１２対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（ＧＮＤ）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板１２から中継基板１５への信号の入力を阻止して、主基板１１から演出制御基板１２へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板１２の側から主基板１１側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板１５において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板１１にて遊技制御用マイクロコンピュータ１００と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板１１への不正な信号の入力を防止することができる。

【０１０５】

中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図４（Ａ）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデ

ータの先頭ビットは「０」とされる。なお、図４（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０１０６】

図４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１０７】

この実施の形態では、第１及び第２変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第１特図及び第２特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄（第１特図あるいは第２特図）と変動パターンとの組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、１つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄（第１特図あるいは第２特図）に応じた２種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した２種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【０１０８】

コマンド８ＣＸＸＨは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別（飾り図柄の可変表示態様）を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「非確変大当り」を通知する第２可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「第１確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「第１確変大当り（１５Ｒ再抽選・昇格あり）」を通知する第３可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「第２確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「第２確変大当り（１５Ｒ直当り）」を通知する第４可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「第３確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「第３確変大当り（１６Ｒ再抽選・昇格あり）」を通知する第５可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる旨

の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「突確大当り」を通知する第６可変表示結果通知コマンドである。

【０１０９】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」及び「大当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）との組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、３つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、１つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【０１１０】

この実施の形態では、第３可変表示結果通知コマンドにより「第１確変」の大当り種別が通知され、第５可変表示結果通知コマンドにより「第３確変」の大当り種別が通知されることにより、再抽選演出と確変昇格演出との両方が指定されている。これに対して、例えば可変表示結果通知コマンドでは、確変昇格演出の有無のみが指定され、再抽選演出の有無は変動パターン指定コマンドにより指定するなど、任意のコマンドにより指定されてもよい。一例として、可変表示結果通知コマンドでは、可変表示結果が「大当り」となるか否かや、「大当り」となる場合に確変状態に制御されるか否かを指定するとともに、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数と、確変昇格演出の有無とが指定される一方、変動パターン指定コマンドでは、可変表示時間を指定するとともに、再抽選演出の有無が指定されるようにすればよい。あるいは、変動パターン指定コマンドにおいて、さらに、確変状態に制御されるか否かを指定するとともに、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数も指定するようにしてもよい。

【０１１１】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで飾り図柄を停止表示して可変表示結果の確定を指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを遊技状態が通常状態である場合に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを遊技状態が確変状態である場合に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを遊技状態が時短状態である場合に対応した第３遊技状態指定コマンドとすればよい。

【０１１２】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、図柄確定指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するようにしている。これに対して、図柄確定指定コマンドの送信は行われないようにしてもよい。この場合、演出制御基板１２の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板１１からの演出制

御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

【０１１３】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。大当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。あるいは、大当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。また、大当り開始指定コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数や確変昇格演出の有無、確変昇格演出を実行する場合に確変昇格失敗演出とするか確変昇格成功演出とするかなどが、指定されるようにしてもよい。

【０１１４】

コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」や「１」～「１６」）、２Ｒ大当り状態における大入賞口の開放回数（例えば「１」又は「２」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。なお、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわりなく、大当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１１５】

コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや大当り開始指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。あるいは、大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや大当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、２Ｒ大当り状態に制御されるときには、大当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、大当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、２Ｒ大当り状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１１６】

コマンドＢ１ＸＸＨは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２ＸＸＨは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０１１７】

この実施の形態において、第１始動口入賞指定コマンドは、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第１始動入賞時に、所定の数値データを用いた判定結果を

通知する演出制御コマンドとしても用いられる。また、第２始動口入賞指定コマンドは、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第２始動入賞時に、所定の数値データを用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。

【０１１８】

例えば図４（Ｃ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドでは、可変表示結果を「大当り」とするか否かの決定に用いる所定の決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データ）により、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされたか否かに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＢ１００Ｈやコマンド Ｂ２００Ｈは、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされなかった場合の「大当り判定なし」を通知する一方で、コマンドＢ１０１Ｈ～コマンドＢ１０３Ｈ、コマンドＢ２０１Ｈ及びコマンドＢ２０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされた場合の「大当り判定あり」を通知する。なお、この実施の形態では、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づく第２特図を用いた特図ゲームでは、大当り種別が「突確」には決定されないように設定されていることから、コマンドＢ２０３Ｈは使用されない。

【０１１９】

コマンドＣ０ＸＸＨは、画像表示装置５の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア５Ｈなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動条件と第２始動条件のいずれかが成立したときに、第１始動口入賞指定コマンドと第２始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図１２に示す特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの総記憶数（例えば「０」～「８」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。これにより、演出制御基板１２の側では、第１始動条件と第２始動条件のいずれかが成立したときや、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立して特図ゲームの実行が開始されるときなどに、主基板１１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

【０１２０】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ１００を構成する１チップマイクロコンピュータは、少なくともＣＰＵ１０３の他にＲＡＭ１０２が内蔵されていればよく、ＲＯＭ１０１は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、乱数回路１０４やＩ／Ｏ１０５は、外付けであってもよい。

【０１２１】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００ではＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（又はＣＰＵ１０３）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ１０３がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板１１とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【０１２２】

主基板１１では、例えば図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える乱数回路１０４などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図５に示すように、この実施の形態では、主基板１１の側において、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【０１２３】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１２に示す遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データは、乱数回路１０４によりＣＰＵ１０３とは独立して更新され、それ以外の乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データは、ＣＰＵ１０３がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路１０４により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。

【０１２４】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、乱数回路１０４が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ＲＯＭ１０１等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ１００の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路１０４が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路１０４が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【０１２５】

特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「非確変」、「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０１２６】

変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２５１」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲ

ームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が通過（進入）しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【０１２７】

図６は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「非確変」又は「第１確変」～「第３確変」のいずれかである場合と「突確」である場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０１２８】

図６に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１～変動パターンＰＡ１－５と、変動パターンＰＢ１－１及び変動パターンＰＢ１－２とが、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ２－１、変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＢ２－１、変動パターンＰＢ２－２、変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＢ３－１、変動パターンＰＢ３－２が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」又は「第１確変」～「第３確変」のいずれかとなる場合に対応した大当り変動パターンとしては、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＡ４－２、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、変動パターンＰＡ５－１、変動パターンＰＡ５－２、変動パターンＰＢ５－１、変動パターンＰＢ５－２が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応した大当り変動パターンとしては、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－５が、予め用意されている。

【０１２９】

図７は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図６に示す各変動パターンは、図７に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも１つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された１つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を１回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を２回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて

、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【０１３０】

図７に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－６が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「非確変」又は「第１確変」～「第３確変」のいずれかの可変表示態様（大当り種別）に対応して、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「突確」の可変表示態様（大当り種別）である場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ４－１や変動パターン種別ＣＡ４－２が、予め用意されている。

【０１３１】

変動パターン種別ＣＡ１－１は、遊技状態が通常状態であるときに、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし（通常状態）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ１－１を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－２は、遊技状態が通常状態であるときに、合計保留記憶数としての特図保留記憶数が２～４個であることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「保留２～４個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ１－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－３は、遊技状態が通常状態であるときに、合計保留記憶数が５～８個であることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「保留５～８個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ１－３を含んでいる。

【０１３２】

変動パターン種別ＣＡ１－４は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときに、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし（時短・確変中）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＢ１－１を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－５は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときに、合計保留記憶数としての特図保留記憶数が２～８個であることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行されない「保留２～８個短縮（時短・確変中）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＢ１－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－６は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、擬似連」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ１－４及び変動パターンＰＡ１－５を含んでいる。

【０１３３】

変動パターン種別ＣＡ２－１は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ２－１及び変動パターンＰＡ２－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－２は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連あり」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＢ２－１及び変動パターンＰＢ２－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－３は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かにかかわらず、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を

導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＢ３－１、変動パターンＰＢ３－２を含んでいる。

【０１３４】

変動パターン種別ＣＡ３－１は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの飾り図柄を表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ４－１及び変動パターンＰＡ４－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－２は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの飾り図柄を表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＢ４－１及び変動パターンＰＢ４－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－３は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かにかかわらず、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの飾り図柄を表示する「スーパーリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ５－１、変動パターンＰＡ５－２、変動パターンＰＢ５－１、変動パターンＰＢ５－２を含んでいる。

【０１３５】

変動パターン種別ＣＡ４－１は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合に突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「突確チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「突確チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図６に示す変動パターンの例では、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３が、確定飾り図柄を突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別ＣＡ４－１に含まれることになる。変動パターン種別ＣＡ４－２は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「突確時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「突確時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図６に示す変動パターンの例では、変動パターンＰＣ１－４及び変動パターンＰＣ１－５が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別ＣＡ４－２に含まれることになる。

【０１３６】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図６に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【０１３７】

図８は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果決定テーブル１３０の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル１３０は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第１開始条件が成立したときや、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第２開始条件が成立したときに、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０１３８】
特図表示結果決定テーブル１３０では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル１３０を参照して特図表示結果が決定される。これに対して、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

【０１３９】
図９は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別決定テーブル１３１の構成例を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御することが決定（事前決定）されたときに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づき、可変表示態様を「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル１３１では、図１２に示す遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「１」であるか「２」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、「突確」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「１」となり、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「２」となる。

【０１４０】
大当り種別決定テーブル１３１において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、１５Ｒ大当り状態に制御するか１６Ｒ大当り状態に制御するか、あるいは２ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「非確変」、「第１確変」及び「第２確変」のうち、いずれかの大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、１５Ｒ大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「第３確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、１６Ｒ大当り状態に制御するとの決定結果に対応し、「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、２Ｒ大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「非確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「第１確変」～「第３確変」のいずれか又は「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、遊技制御バッファ１５５に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「０」～「４」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【０１４１】
図９に示す大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「第１確変」～「第３確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「３７」～「７２」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に「３７」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる。「突確」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「７３」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には決定値が割り当てられていない。

【０１４２】
図９に示す設定例では、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「突確」として２Ｒ大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすくなっているときに、大当り種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない２Ｒ大当り状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技や演出に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示装置４Ａにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示装置４Ａにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合であれば、確変状態や時短状態から１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。
【０１４３】
なお、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「１」であるときよりも少ない決定値が、「突確」の大当り種別に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当り種別が「突確」となって２Ｒ大当り状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられるように、大当り種別決定テーブル１３１におけるテーブルデータを構成してもよい。
【０１４４】
この実施の形態では、図９に示す大当り種別決定テーブル１３１を参照して大当り種別を複数種別のいずれかに決定することにより、大当り遊技状態におけるラウンドの実行態様（実行回数や大入賞口の開放時間など）と、確変状態に制御するか否かとが、一括して決定される。なお、これらが一括して決定されるものに限定されず、それぞれが別個に決定されるようにしてもよい。例えば、ラウンド決定用の乱数値を示す数値データなどに基づいて、大当り遊技状態を２Ｒ大当り状態や１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態のいずれかに決定した後、その決定結果や確変制御決定用の乱数値を示す数値データなどに基づいて確変状態に制御するか否かが決定されるようにしてもよい。そして、大当り遊技状態を２Ｒ大当り状態又は１６Ｒ大当り状態に決定した場合には、確変状態に制御する旨の決定が常に行われるようにしてもよい。これに対して、大当り遊技状態を１５Ｒ大当り状態に決定した場合には、確変状態に制御するか否かを、確変制御決定用の乱数値を示す数値データなどに応じて決定すればよい。このように、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データに代えて、ラウンド決定用の乱数値を示す数値データと、確変制御決定用の乱数値を示す数値データとが用いられてもよい。
【０１４５】
大当り遊技状態におけるラウンドの実行態様（実行回数や大入賞口の開放時間など）と、確変状態に制御するか否かのうち、いずれか一方又は両方が特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づいて決定されるようにしてもよい。例えば、特図表示結果決定テーブル１３０では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、大当り遊技状態を２Ｒ大当り状態や１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態のいずれとするかの決定結果に対して、決定値が割り当てられていてもよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル１３０では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、「非確変大当り」とするか「確変大当り」とするかの決定結果に対して、決定値が割り当てられていてもよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル１３０では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、複数種類の大当り種別に対して決定値が割り当てられており、乱数値ＭＲ１のみを用いて大当り種別を

決定できるようにしてもよい。

【０１４６】

図１０は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図１０（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、図１０（Ｂ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｂと、図１０（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃとが、予め用意されている。

【０１４７】

大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「第１確変」～「第３確変」であるかに応じて、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１４８】

また、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「第１確変」～「第３確変」のいずれかである場合には、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて２Ｒ大当り状態に制御される場合には、１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４９】

なお、大当り種別が「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１５０】

大当り種別が「第１確変」～「第３確変」のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、１５Ｒ大当り

状態となるか１６Ｒ大当り状態となるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。例えば、再抽選演出の有無を変動パターンにより指定する場合には、再抽選演出を実行する変動パターンが分類される変動パターン種別と、再抽選演出を実行しない変動パターンが分類される変動パターン種別とを用意する。そして、大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」である場合には、再抽選演出を実行する変動パターンを含む変動パターン種別に対して決定値が割り当てられる一方で、大当り種別が「第２確変」である場合には、再抽選演出を実行する変動パターンを含む変動パターン種別に対しては決定値が割り当てられないようにすればよい。これにより、大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」に応じて再抽選演出が実行可能となる場合には、大当り種別が「第２確変」に応じて「直当り」となる場合とは異なり、再抽選演出を実行する変動パターンを含んだ変動パターン種別に決定することができる。

【０１５１】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂは、例えば遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃは、例えば遊技状態が時短状態や確変状態であるときに、使用テーブルとして選択される。

【０１５２】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃでは、合計保留記憶数としての特図保留記憶数に応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－６、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃでは、互いに各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂとハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃとを比べると、変動パターン種別ＣＡ２－１及び変動パターン種別ＣＡ２－２に対する決定値の割当てが異なっている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか時短状態や確変状態であるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１５３】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂでは、変動パターン種別ＣＡ１－４や変動パターン種別ＣＡ１－５に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３に対しては、特図保留記憶数に応じて決定値が割り当てられることがある。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃでは、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－４や変動パターン種別ＣＡ１－５に対しては、特図保留記憶数に応じて決定値が割り当てられることがある。これにより、遊技状態が通常状態であるか時短状態や確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１５４】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃのいずれかを参照することにより、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－６や変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－６は、図６に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂやハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【０１５５】

図１１は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図１１（Ａ）に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａと、図１１（Ｂ）に示す大当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂとが、予め用意されている。

【０１５６】

ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

【０１５７】

大当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（大当り変動パターン）に割り当てられている。

【０１５８】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０１５９】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。図１２に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、特図保留記憶部１５１Ａと、普図保留記憶部１５１Ｂと、遊技制御フラグ設定

部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０１６０】

特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより第１始動条件は成立したが第１開始条件は成立していない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データや、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより第２始動条件は成立したが第２開始条件は成立していない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第１始動条件や第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１６１】

また、この実施の形態では、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データも保留データに含まれ、保留番号と対応付けて特図保留記憶部１５１Ａに記憶される。一例として、特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞を示す「第１」の始動口データ、あるいは第２始動入賞口への入賞を示す「第２」の始動口データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する。

【０１６２】

なお、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留データと、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動条件の成立に基づく保留データとを、別個の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、始動口データを各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する始動口データ記憶部を設けて、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

【０１６３】

普図保留記憶部１５１Ｂは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｂは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１６４】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部１５２に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当りフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

【０１６５】

特図プロセスフラグは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの進行や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図１５のステップＳ１５や図１６に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器２０による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図１５のステップＳ１６に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指

示する。

【０１６６】

大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当り」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当りフラグがクリアされてオフ状態となる。確変フラグは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態や時短状態となり時間短縮制御などが開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態や時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【０１６７】

遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部１５３に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【０１６８】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１６９】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１７０】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１７１】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部１５４に、ランダムカウンタ、第１始動入賞判定カウンタ、第２始動入賞判定カウンタ、第１保留記憶数カウンタ、第２保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【０１７２】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路１０４とは別個に、あるいは、乱数回路１０４から抽出された数値データを用いて、ＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０１７３】

第１始動入賞判定カウンタは、第１始動口スイッチ２２Ａから伝送される遊技球の検出信号となる第１始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第１始動口スイッチ２２Ａからの第１始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値が１加算される。そして、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第１始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「０」に初期化されればよい。

【０１７４】

第２始動入賞判定カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂから伝送される遊技球の検出信号となる第２始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第２始動口スイッチ２２Ｂからの第２始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値が１加算される。そして、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第２始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「０」に初期化されればよい。

【０１７５】

第１保留記憶数カウンタは、第１特図を用いた特図ゲームに対応する保留データの数である第１特図保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第１保留記憶数カウンタには、第１特図保留記憶数に対応したカウント値データが、第１保留記憶数カウント値として記憶され、第１特図保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。第２保留記憶数カウンタは、第２特図を用いた特図ゲームに対応する保留データの数である第２特図保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第２保留記憶数カウンタには、第２特図保留記憶数に対応したカウント値データが、第２保留記憶数カウント値として記憶され、第２特図保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。

【０１７６】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機１における遊技状態が時短状態であるときに、時間短縮制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントする

ためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別バッファ値が「０」であるに対応したカウント初期値「７０」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当り」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が１減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「０」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。なお、確変状態であるときにも特図ゲームの実行回数が所定回数に達したことにより、時間短縮制御を終了させるようにしてもよい。この場合には、大当り種別バッファ値にかかわらず、大当り遊技状態が終了するときに、時短回数カウンタにカウント初期値を設定した後、可変表示結果が「大当り」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が１減算されるなどして更新されればよい。そして、時短回数カウント値が「０」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時間短縮制御を終了させればよい。

【０１７７】

ラウンド数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にカウント初期値「１」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、１回のラウンド遊技が終了して次回のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カウント値が１加算されて更新される。

【０１７８】

遊技制御バッファ設定部１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部１５５に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファなどが設けられている。

【０１７９】

送信コマンドバッファは、主基板１１からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「１２」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

【０１８０】

始動口バッファには、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１始動口スイッチ２２Ａにより第１始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「１」が設定される。また、第２始動口スイッチ２２Ｂにより第２始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「２」が設定される。

【０１８１】

変動特図指定バッファには、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「１」が設定される。また、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「２」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定

バッファ値が「０」に設定される。

【０１８２】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図９に示すような大当り種別決定テーブル１３１での設定に基づき、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値には「０」が設定され、大当り種別が「第１確変」であれば大当り種別バッファ値には「１」が設定され、大当り種別が「第２確変」であれば大当り種別バッファ値には「２」が設定され、大当り種別が「第３確変」であれば大当り種別バッファ値には「３」が設定され、大当り種別が「突確」であれば大当り種別バッファ値には「４」が設定される。

【０１８３】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【０１８４】

図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１８５】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用ＣＰＵ１２０は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路１２４も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板１２には、スティックコントローラ３０Ａに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット３５Ａから伝送するための配線や、プッシュボタン３０Ｂに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ３５Ｂから伝送するための配線も接続されている。

【０１８６】

演出制御基板１２では、例えば乱数回路１２４などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【０１８７】
図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。
【０１８８】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。
【０１８９】
特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出における演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。
【０１９０】
図１３（Ａ）は、各種の演出制御パターンの構成例を示している。図１５（Ａ）に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。
【０１９１】
演出制御プロセスタイマ判定値は、図１４（Ａ）に示す演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板１１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用ＣＰＵ１２０において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。
【０１９２】
表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。
【０１９３】
操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ３０Ａの操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する指示操作とを有効に検出する操作有効期間、あるいはプッシュボタン３０Ｂに対する指示操作を有効に検出する操作有効期間や、各々の操作を有効に

検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の操作行為に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。

【０１９４】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なっていてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用模型が備える可動部材における動作態様を示す演出用模型制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【０１９５】

図１３（Ｂ）は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ９等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【０１９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ＲＯＭ１２１から読み出してＲＡＭ１２２の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのＲＯＭ１２１における記憶アドレスを、ＲＡＭ１２２の所定領域に一時記憶させて、ＲＯＭ１２１における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎ（ｎは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の発光体など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値＃１～＃ｎと対応付けられた表示制御データ＃１～表示制御データ＃ｎ、音声制御データ＃１～音声制御データ＃ｎ、ランプ制御データ＃１～ランプ制御データ＃ｎ、操作検出制御データ＃１～操作検出制御データ＃ｎは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ＃１～演出制御実行データ＃ｎを構成する。

【０１９７】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用ＣＰＵ１２０から表示制御部１２３や音声制御基板１３などに対して出力される。演出制御用ＣＰＵ１２０からの指令を受けた表示制御部１２３では、例えば所定のＶＤＰ等がその指令に示される画像データをＣＧＲＯＭ等の画像データメモリから読み出してＶＲＡＭに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０からの指令を受けた音声制御基

板１３では、例えば音声合成用ＩＣがその指令に示される音声データを音声データＲＯＭから読み出して音声ＲＡＭ等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【０１９８】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１４（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１９０が設けられている。図１４（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４とを備えている。

【０１９９】

演出制御フラグ設定部１９１には、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。演出制御タイマ設定部１９２には、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。演出制御カウンタ設定部１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。演出制御バッファ設定部１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２００】

この実施の形態では、例えば演出制御バッファ設定部１９４などに、図１４（Ｂ）に示すような入賞時判定結果バッファ１４０が設けられている。入賞時判定結果バッファ１４０には、主基板１１から伝送された第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドによる通知内容などが記憶される。一例として、入賞時判定結果バッファ１４０は、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドを受信した順（遊技球の検出順）に記憶番号と関連付けて、「大当り判定なし」、「非確変大当り判定」、「確変大当り判定」、「突確大当り判定」といった通知内容や、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口情報などを、保留記憶情報として記憶する。

【０２０１】

図２に示す演出制御基板１２に搭載された表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部１２３は、画像表示装置５の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部１２１には、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）、ＬＣＤ駆動回路などが搭載されていればよい。なお、ＶＤＰは、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）、ＧＣＬ（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にＤＳＰ（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。ＣＧＲＯＭは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【０２０２】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドやコントローラセンサユニット３５Ａ又はプッシュセンサ３５Ｂから伝

送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板１２の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートからは、画像表示装置５へと伝送される映像信号や、音声制御基板１３へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板１４へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【０２０３】

音声制御基板１３には、例えば入出力ドライバや音声合成用ＩＣ、音声データＲＯＭ、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板１３では、演出制御基板１２から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ＩＣに入力される。音声合成用ＩＣは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ＩＣの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ８Ｌ、８Ｒに出力する。音声データＲＯＭには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ＩＣが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データＲＯＭの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

【０２０４】

ランプ制御基板１４には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板１４では、演出制御基板１２から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ９などに供給する。

【０２０５】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばＲＡＭ１０１がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、２ミリ秒）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機１の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

【０２０６】

図１５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップＳ１１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップＳ１３）。

【０２０７】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１～ＭＲ５といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ１４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する

（ステップＳ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０２０８】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ１６）。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器２０における表示動作（例えばセグメントＬＥＤの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板１１から演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップＳ１７）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２０９】

図１６は、特別図柄プロセス処理として、図１５に示すステップＳ１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。図１７及び図１８は、ステップＳ１０１にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０２１０】

始動入賞判定処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定の入力ポートレジスタに格納された入力ポートデータを読み出す（図１７のステップＳ２０１）。ここで、入力ポートレジスタは、例えばＩ／Ｏ１０５に含まれる入力ポートにおける外部信号の入力状態を示すビット値などが、格納されるレジスタである。この実施の形態では、入力ポートレジスタのビット番号［０］に格納される入力ポートデータが、第１始動口スイッチ２２Ａから伝送される検出信号となる第１始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示し、入力ポートレジスタのビット番号［１］に格納される入力ポートデータが、第２始動口スイッチ２２Ｂから伝送される遊技球の検出信号となる第２始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示している。

【０２１１】

ステップＳ２０１にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号［１］におけるビット値が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２０２）。このとき、ビット値が“１”であれば（ステップＳ２０２；Ｙｅｓ）、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２始動入賞判定カウンタの格納値である第２始動入賞判定カウント値を、例えば１加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップＳ２０３）。これに対して、ステップＳ２０２にて“０”であると判定された場合には（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、第２始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「０」に初期化する（ステップＳ２０４）。

【０２１２】

ステップＳ２０３、Ｓ２０４の処理のいずれかを実行した後には、ステップＳ２０１にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号［０］におけるビット値が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２０５）。このとき、ビット値が“１”であれば（ステップ

Ｓ２０５；Ｙｅｓ）、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１始動入賞判定カウンタの格納値である第１始動入賞判定カウント値を、例えば１加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップＳ２０６）。これに対して、ステップＳ２０５にて“０”であると判定された場合には（ステップＳ２０５；Ｎｏ）、第１始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「０」に初期化する（ステップＳ２０７）。

【０２１３】

ステップＳ２０６、Ｓ２０７の処理のいずれかを実行した後には、第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値として予め定められた所定の判定値（例えば「２」）に達したか否かを判定する（ステップＳ２０８）。このとき、第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップＳ２０８；Ｙｅｓ）、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「１」に設定する（ステップＳ２０９）。また、第１始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ２１０）。

【０２１４】

ステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップＳ２０８；Ｎｏ）、第１始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されていないことに対応して、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップＳ２１１）。このとき、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップＳ２１１；Ｎｏ）、第２始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されていないことに対応して、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップＳ２１１；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２１２）。また、第２始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ２１３）。

【０２１５】

ステップＳ２１０、Ｓ２１３の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップＳ２１４）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み出し、始動口バッファ値が「２」であるときには、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み出す。そして、ステップＳ２１４における読出値が、所定の上限値（例えば「４」）に達しているか否かを判定する（図１８のステップＳ２１５）。このとき、ステップＳ２１４での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、図１７に示すステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第１始動条件が成立する。また、図１７に示すステップＳ２１１にて第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第２始動条件が成立する。

【０２１６】

このように、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないときには（ステップＳ２１５；Ｎｏ）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を１加算する（ステップＳ２１６）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１保留記憶数カウント値を１加算し、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２保留記憶数カウント値を１加算する。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数（第１保留記憶数カウント値）と第２特図保留記憶数（第２保留記憶数カウント値）とを加算した合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算す

る（ステップＳ２１７）。また、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを、抽出する（ステップＳ２１８）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして特図保留記憶部１５１Ａにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップＳ２１９）。このときには、始動口バッファ値も始動口データとして、保留データに含めて特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされる。

【０２１７】

ステップＳ２１９にて乱数値を記憶した後には、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップＳ２２０）。続いて、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２２１）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２１８】

ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達している場合や（ステップＳ２１５；Ｙｅｓ）、ステップＳ２２１の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ２２２）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ２２２；「１」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２２３）、図１７に示すステップＳ２１１の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップＳ２２２；「２」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２２４）、始動入賞判定処理を終了する。

【０２１９】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合には、２ミリ秒内で実行される処理によって、双方のスイッチが有効な遊技球の始動入賞を検出したことに基づく処理が実行される。すなわち、図１７に示すステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図１７に示すステップＳ２０９、Ｓ２１０、Ｓ２１４の処理を実行してから、図１８に示すステップＳ２１５～Ｓ２２１の処理を実行した後、ステップＳ２２２にて始動口バッファ値が「１」であることに対応して、ステップＳ２２３の処理を実行してから、図１７に示すステップＳ２１１の処理に進む。そして、ステップＳ２１１にて第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図１７に示すステップＳ２１２～Ｓ２１４の処理を実行してから、図１８に示すステップＳ２１５～Ｓ２２１の処理を実行した後、ステップＳ２２２にて始動口バッファ値が「２」であることに対応して、ステップＳ２２４の処理を実行してから、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０２２０】

図１９は、図１８のステップＳ２２０にて実行される入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図１６のステップＳ１１０、図２０）において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定や、大当り種別の決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口又は第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップＳ２２０の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」に決定

される乱数値ＭＲ１であるか否かや、特図表示結果が「大当り」に決定される場合の大当り種別を、予め特定する。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となることや、「大当り」となる場合の大当り種別を予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などにより確定演出や特殊演出を実行するか否かを決定することができる。

【０２２１】

図１９に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図１８のステップＳ２１８にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに応じた特図表示結果を特定する（ステップＳ４０１）。例えば、ステップＳ４０１の処理では、図８に示す特図表示結果決定テーブル１３０を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えばＲＡＭ１０２の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ＲＯＭ１０１におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、ステップＳ２１８にて抽出された乱数値ＭＲ１に応じて特図表示結果が「大当り」に決定されるか否かが特定される。より具体的には、乱数値ＭＲ１を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル１３０に格納された決定値とを比較して、乱数値ＭＲ１と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定する。ここでは、パチンコ遊技機１における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定すればよい。こうしたステップＳ４０１の処理により、図１８のステップＳ２１８にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値であるか否かが判定される。

【０２２２】

ステップＳ４０１の処理に続いて、特定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ４０２）。そして、特定された特図表示結果が「大当り」ではないときには（ステップＳ４０２；Ｎｏ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ４０３）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ４０３；「１」）、「大当り判定なし」を通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１００Ｈ（図４（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４０４）、入賞時乱数値判定処理を終了する。これに対して、ステップＳ４０３にて始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ４０３；「２」）、「大当り判定なし」を通知する第２始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ２００Ｈ（図４（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４０５）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０２２３】

ステップＳ４０２にて特図表示結果が「大当り」であるときには（ステップＳ４０２；Ｙｅｓ）、図１８のステップＳ２１８にて抽出された大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データに応じた大当り種別を特定する（ステップＳ４０６）。例えば、ステップＳ４０６の処理では、図９に示す大当り種別決定テーブル１３１を選択し、使用テーブルにセットする。続いて、この大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、ステップＳ２１８にて抽出された乱数値ＭＲ２に応じて決定される大当り種別が特定される。このときには、大当り種別決定テーブル１３１における「変動特図指定バッファ値」を「始動口バッファ値」に読み替えて、乱数値ＭＲ２と合致した決定値が割り当てられている大当り種別を特定すればよい。

【０２２４】

ステップＳ４０６の処理に続いて、特定された大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップＳ４０７）。そして、特定された大当り種別が「非確変」であるとき

には（ステップＳ４０７；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ４０８）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ４０８；「１」）、「非確変大当り判定」を通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１０１Ｈ（図４（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４０９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。これに対して、ステップＳ４０８にて始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ４０８；「２」）、「非確変大当り判定」を通知する第２始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ２０１Ｈ（図４（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４１０）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０２２５】

ステップＳ４０７にて大当り種別が「非確変」ではないときには（ステップＳ４０７；Ｎｏ）、特定された大当り種別が「突確」であるか否かを判定する（ステップＳ４１１）。そして、特定された大当り種別が「突確」ではない場合には（ステップＳ４１１；Ｎｏ）、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」のいずれかであると判断して、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ４１２）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ４１２；「１」）、「確変大当り判定」を通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１０２Ｈ（図４（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４１３）、入賞時乱数値判定処理を終了する。これに対して、ステップＳ４１２にて始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ４１２；「２」）、「確変大当り判定」を通知する第２始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ２０２Ｈ（図４（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４１４）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０２２６】

ステップＳ４１１にて大当り種別が「突確」であるときには（ステップＳ４１１；Ｙｅｓ）、「突確大当り判定」を通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１０３Ｈ（図４（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４１５）、入賞時乱数値判定処理を終了する。なお、この実施の形態では、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づく第２特図を用いた特図ゲームでは、大当り種別が「突確」には決定されないように設定されていることから、ステップＳ４１１にて大当り種別が「突確」であるときには、ステップＳ４１５の処理により「突確大当り判定」を通知する第１始動口入賞指定コマンドを送信すればよい。

【０２２７】

このような入賞時乱数値判定処理を実行して、「大当り判定なし」、「非確変大当り判定」、「確変大当り判定」、「突確大当り判定」のいずれかを通知する第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドを送信することにより、演出制御基板１２の側では、画像表示装置５の始動入賞記憶表示エリア５Ｈにて第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を特定可能とする演出画像の表示を更新させることができる。また、保留記憶情報のうちに特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となる特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１があるか否かや、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１がある場合に、その乱数値ＭＲ１と対応付けて記憶されている大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別が「非確変」や「第１確変」～「第３確変」のいずれか、あるいは「突確」のうち、いずれに決定されるかを特定することができる。

【０２２８】

この実施の形態では、ステップＳ４０１の処理でパチンコ遊技機１における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定している。これに対して、パチンコ遊技機１における遊技状態の変化を予測して、

その予測結果に基づき特図表示結果決定テーブル１３０において参照するテーブルデータを切り換えるようにしてもよい。一例として、可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御が継続して行われる場合であれば、ステップＳ４０７の処理により大当り種別が「非確変」ではないと判定されたときに、遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた確変時判定フラグをオン状態にセットする。その一方で、ステップＳ４０７の処理により大当り種別が「非確変」であると判定されたときには、確変時判定フラグをクリアしてオフ状態とする。そして、ステップＳ４０１の処理では、確変時判定フラグがオンであるかオフであるかを判定する。このとき、確変時判定フラグがオンであれば、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が確変状態である場合に応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定する。これに対して、確変時判定フラグがオフであるときには、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に応じたテーブルデータを参照すればよい。このような処理が実行されることなどにより、特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データに基づく特図ゲームが開始されるときの遊技状態が確変状態である場合に対応して、通常状態や時短状態のときよりも高い割合で特図表示結果が「大当り」に決定されるテーブルデータを使用して特図表示結果を特定することができ、実際の遊技状態に適合して、より正確な特図表示結果を特定できる。

【０２２９】

図１６に示すステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２３０】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【０２３１】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【０２３２】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を１減算あるいは１加算して、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の

変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“３”に更新する。

【０２３３】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“４”に更新する。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。

【０２３４】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、あるいは「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」、「第１確変」又は「第２確変」であることに対応して１５Ｒ大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「１５回」に設定する。これに対して、大当り種別が「第３確変」であることに対応して１６Ｒ大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「１６回」に設定する。また、大当り種別が「突確」であることに対応して２Ｒ大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「２回」に設定する。

【０２３５】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【０２３６】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。

【０２３７】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

【０２３８】

図２０は、図１６のステップＳ１１０にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフ

ローチャートである。図２０に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、合計保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２３１）。例えば、ステップＳ２３１の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０２３９】

ステップＳ２３１にて合計保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップＳ２３１；Ｎｏ）、特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」と対応付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ、及び始動口データをそれぞれ読み出す（ステップＳ２３２）。このとき読み出された数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０２４０】

ステップＳ２３２の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「８」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３などを示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップＳ２３３）。このときには、ステップＳ２３２にて読み出した保留データに含まれる始動口データに示される始動口が、第１始動入賞口であるか第２始動入賞口であるかを判定する（ステップＳ２３４）。

【０２４１】

ステップＳ２３４にて第１始動入賞口であると判定されたときには（ステップＳ２３４；「１」）、例えば第１保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数を１減算させるように更新する（ステップＳ２３５）。このときには、変動特図指定バッファの値を「１」に更新する（ステップＳ２３６）。

【０２４２】

ステップＳ２３４にて第２始動入賞口であると判定されたときには（ステップＳ２３４；「２」）、例えば第２保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数を１減算させるように更新する（ステップＳ２３７）。このときには、変動特図指定バッファの値を「２」に更新する（ステップＳ２３８）。

【０２４３】

ステップＳ２３６、Ｓ２３８の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」とするか「ハズレ」とするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル１３０を選択してセットする（ステップＳ２３９）。ＣＰＵ１０３は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが、「大当り」又は「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当り」及び「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップＳ２４０）。このときには、ステップＳ２４０にて決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４１）。

【０２４４】

ステップＳ２４１にて「大当り」であると判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル１３１を選択してセットする（ステップＳ２４３）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データが、「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を「非確変」、「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれとするかを決定する（ステップＳ２４４）。ここで、ステップ

Ｓ２３８の処理にて変動特図指定バッファ値を「２」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル１３１にて「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップＳ２４５）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、「第１確変」であれば「１」とし、「第２確変」であれば「２」とし、「第３確変」であれば「３」とし、「突確」であれば「４」とすればよい。

【０２４５】

ステップＳ２４１にて「大当り」ではないと判定された場合や（ステップＳ２４１；Ｎｏ）、ステップＳ２４５の処理を実行した後には、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップＳ２４６）。一例として、ステップＳ２４１にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップＳ２４１にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップＳ２４４における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、１５Ｒ非確変大当り図柄となる「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「第１確変」又は「第２確変」とする決定結果に応じて、１５Ｒ確変大当り図柄となる「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「第３確変」とする決定結果に応じて、１６Ｒ確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、２Ｒ確変大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０２４６】

ステップＳ２４６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップＳ２４７）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ２３１にて合計保留記憶数が「０」である場合には、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ２４８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０２４７】

図２１は、図１６のステップＳ１１１にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図２１に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。そして、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａを選択してセットする（ステップＳ２６２）。また、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「第１確変」～「第３確変」、あるいは「突確」のいずれであるかを特定する（ステップＳ２６３）。

【０２４８】

ステップＳ２６１にて大当りフラグがオフであるときには（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、例えば遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定

することなどにより、時短状態や確変状態において時間短縮制御や高開放制御が行われる時短・確変中であるか否かを判定する（ステップＳ２６４）。このとき、時短・確変中ではない場合には（ステップＳ２６４；Ｎｏ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂを選択してセットする（ステップＳ２６５）。これに対して、時短・確変中である場合には（ステップＳ２６４；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短・確変中）１３２Ｃを選択してセットする（ステップＳ２６６）。

【０２４９】

ステップＳ２６３、Ｓ２６５、Ｓ２６６の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ２６７）。ここで、ステップＳ２６７の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。変動パターン種別決定用の乱数値を示す数値データは、第１始動入賞口や第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものでなくてもよく、例えばステップＳ２６７の処理が実行されるときに乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタなどから抽出されてもよい。

【０２５０】

ステップＳ２６７にて変動パターン種別を決定した後には、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａと大当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂのいずれかを選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップＳ２６８）。続いて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データに基づき、ステップＳ２６８にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ２６９）。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データは、ステップＳ２６９の処理が実行されるときに乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第１始動入賞口や第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３とともに、特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【０２５１】

ステップＳ２６９の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップＳ２６９の処理では、ステップＳ２６７における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【０２５２】

ステップＳ２６９にて変動パターンを決定した後には、その変動パターンの決定結果に

応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップＳ２７０）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２７１）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【０２５３】

ステップＳ２７１の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２７２）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップＳ２７２での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図１５に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ２７３）、変動パターン設定処理を終了する。

【０２５４】

図２２は、図１５のステップＳ１１３にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図２２に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９１）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップＳ２９５の処理によりオン状態にセットされる。

【０２５５】

ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップＳ２９１；Ｎｏ）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップＳ２９２）。このときには、図柄確定指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２９３）。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば１秒）を設定する（ステップＳ２９４）。例えば、ステップＳ２９４の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ２９５）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップＳ２９２の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップＳ２９４にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別

図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

【０２５６】

ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップＳ２９１；Ｙｅｓ）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２９６）。例えば、ステップＳ２９６の処理では、ステップＳ２９４の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「０」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「０」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、１減算されるように更新すればよい。ステップＳ２９６にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップＳ２９６；Ｎｏ）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【０２５７】

ステップＳ２９６にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップＳ２９６；Ｙｅｓ）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップＳ２９７）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９８）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９８；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ２９９）。また、大当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３００）。例えば、ステップＳ３００の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【０２５８】

ステップＳ３００の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ３０１）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップＳ３０２）。例えば、ステップＳ３０２の処理として、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時間短縮制御が実行される特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ３０３）、特別図柄停止処理を終了する。

【０２５９】

ステップＳ２９８にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９８；Ｎｏ）、確変状態や時短状態における時間短縮制御や高開放制御などを終了させるか否かの判定を行う（ステップＳ３０４）。例えば、ステップＳ３０４の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば１減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「０」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態における時間短縮制御や高開放制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップＳ３０４の処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときには、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、時間短縮制御や高開放制御を継続させてもよい。あるいは、遊技状態が確変状態であるときには、ステップＳ３０４の処理により時間短縮制御を終了させることがある一方で、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【０２６０】

また、ステップＳ３０４の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられ

たランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ１０１などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップＳ３０４の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図２０に示すステップＳ２４０にて特図表示結果を決定（事前決定）する以前に、実行されるようにしてもよい。

【０２６１】

ステップＳ３０４の処理を実行した後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化してから（ステップＳ３０５）、特別図柄停止処理を終了する。

【０２６２】

図２３は、図１５のステップＳ１１７にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図２３に示す大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３２１）。一例として、図１６に示すステップＳ１１６の大当り開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３２１の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「０」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップＳ３２１にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップＳ３２１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０２６３】

これに対して、ステップＳ３２１にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップＳ３２１；Ｙｅｓ）、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して（ステップＳ３２２）、大当り種別が「非確変」、「第１確変」～「第３確変」、「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップＳ３２３）。

【０２６４】

ステップＳ３２３にて大当り種別が「非確変」であると判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｙｅｓ）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップＳ３２４）。例えば、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「７０」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当り種別が「確変」又は「突確」と判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｎｏ）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップＳ３２５）。例えば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。また、確変状態とする場合にも、時間短縮制御が行われる特図ゲームの上限値に対応して、時短回数カウンタにカウント初期値が設定されてもよい。

【０２６５】

なお、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」のいずれかと判定された場合と、大当り種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当り」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当り種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様のカウント初期値を時短回数カウント値に設定することにより

、確変制御は次に特図表示結果が「大当り」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「７０」）に達するまで継続するように設定してもよい。あるいは、大当り種別が「突確」と判定された場合には、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図２２に示すステップＳ２９８にて大当りフラグがオンであると判定されたときに、大当り種別が「突確」であること、及び、時短フラグがオンであり時間短縮制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。

【０２６６】

ステップＳ３２４、Ｓ３２５の処理のいずれかを実行した後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化してから（ステップＳ３２６）、大当り終了処理を終了する。

【０２６７】

次に、演出制御基板１２における動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２４のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図２４に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【０２６８】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７２）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ｍｓ）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７２；Ｎｏ）、ステップＳ７２の処理を繰り返し実行して待機する。

【０２６９】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが２バイト構成である場合には、１バイト目（ＭＯＤＥ）と２バイト目（ＥＸＴ）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０２７０】

ステップＳ７２にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７２；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７３）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７４）。ステップＳ７４にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【０２７１】
ステップＳ７４にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７５）。ステップＳ７５の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【０２７２】
ステップＳ７５の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７６）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップＳ７２の処理に戻る。
【０２７３】
図２５は、コマンド解析処理として、図２４のステップＳ７４にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２５に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０１）。例えば演出制御基板１２の側で受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定できればよい。
【０２７４】
ステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、第１始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップＳ５０２）。例えば、ステップＳ５０２の処理において、画像表示装置５の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア５Ｈで非表示となっている表示部位のうちの１つを、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出による第１始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定などが行われればよい。
【０２７５】
ステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０３）。このとき、第２始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されれば（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、第２始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップＳ５０４）。例えば、ステップＳ５０４の処理において、画像表示装置５の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア５Ｈで非表示となっている表示部位のうちの１つを、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出による第２始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定などが行われればよい。
【０２７６】
ステップＳ５０２、Ｓ５０４の処理のいずれかを実行した後には、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドによる通知内容を、入賞時判定結果バッファ１４０に記憶させる（ステップＳ５０５）。例えば、ステップＳ５０５の処理では、主基板１１から伝送された第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドのＥＸＴデータを、保留記憶情報として入賞時判定結果バッファ１４０における空きエントリの先頭にセットすることで、保留記憶情報が記憶されるようにすればよい。このときには、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドのＭＯＤＥデータなどに応じた始動口情報も、保留記憶情報に含めて入賞時判定結果バッファ１４０における空きエントリの先頭にセットされればよい。
【０２７７】
ステップＳ５０５の処理に続いて、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドによる通知内容が「突確大当り判定」であるか否かを判定する（ステップＳ５０６）。このとき、通知内容が「突確大当り判定」以外であれば（ステップＳ５０６；Ｎｏ

）、コマンド解析処理を終了する。なお、他に受信コマンドがあれば、その受信コマンドに応じた設定を行うための処理が、続けて実行されてもよく、以下でコマンド解析処理を終了するときも同様である。その一方で、「突確大当り判定」が通知されたときには（ステップＳ５０６；Ｙｅｓ）、例えば演出制御カウンタ設定部１９３などに設けられた突確保留数カウンタの格納値である突確保留数カウント値を、１加算するように更新してから（ステップＳ５０７）、コマンド解析処理を終了する。

【０２７８】

ステップＳ５０３にて第２始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０８）。このとき、遊技状態指定コマンドを受信したと判定されれば（ステップＳ５０８；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップＳ５０９）。遊技状態が通常状態でなければ（ステップＳ５０９；Ｎｏ）、コマンド解析処理を終了する。

【０２７９】

ステップＳ５０９にて遊技状態が通常状態であると判定されたときには（ステップＳ５０９；Ｙｅｓ）、確定演出の実行が制限（規制）されている確定演出制限中であるか否かを判定する（ステップＳ５１０）。例えば、演出制御フラグ設定部１９１などに設けられた確定演出制限フラグがオンであるときには、確定演出の実行が制限されるものとすればよい。ステップＳ５１０にて確定演出の実行が制限されていないときには（ステップＳ５１０；Ｎｏ）、コマンド解析処理を終了する。これに対して、確定演出の実行が制限されているときには（ステップＳ５１０；Ｙｅｓ）、例えば確定演出制限フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確定演出の実行制限（規制）を解除するための設定を行う（ステップ５１１）。これにより、確定演出の実行が一旦制限（規制）された後、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態になれば、その制限（規制）は解除されることになる。

【０２８０】

ステップＳ５０８にて遊技状態指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５０８；Ｎｏ）、主基板１１から中継基板１５を介して受信した他のコマンドに応じた設定を行ってから（ステップＳ５１２）、コマンド解析処理を終了する。

【０２８１】

図２６は、演出制御プロセス処理として、図２４のステップＳ７５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７６の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２８２】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１からの第１変動開始コマンドあるいは第２変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５の表示領域における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

【０２８３】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置５の表示領域における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【０２８４】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、

演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０２８５】

ステップＳ１７３の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この可変表示停止処理は、主基板１１から伝送される図柄確定指定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理を含んでいる。あるいは、特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板１１からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板１２の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。また、可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板１１から伝送された大当り開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当り遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、大当り遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“４”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当り遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“０”に初期化される。

【０２８６】

ステップＳ１７４の大当り表示処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り表示処理は、主基板１１から伝送された大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて、大当り遊技状態の開始を報知する大当り報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当り報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０２８７】

ステップＳ１７５の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から伝送される大当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０２８８】

ステップＳ１７６の大当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する。

【０２８９】

図２７は、図２６のステップＳ１７１にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示

すフローチャートである。図２７に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ５２１）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップＳ５２１；Ｙｅｓ）、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２２）。

【０２９０】

ステップＳ５２２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５２２；Ｙｅｓ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２３）。一例として、ステップＳ５２３の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【０２９１】

ステップＳ５２２にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５２２；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２４）。一例として、ステップＳ５２４の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「１」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【０２９２】

ステップＳ５２１にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ５２１；Ｎｏ）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合か否かを判定する（ステップＳ５２５）。このとき、大当り種別が「突確」であると判定さ

れれば（ステップＳ５２５；Ｙｅｓ）、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかといった、大当り種別が「突確」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２６）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３のいずれかが指定された場合に対応して、突確開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、突確開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－４及び変動パターンＰＣ１－５のいずれかが指定された場合には、例えばステップＳ５２４と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【０２９３】

ステップＳ５２６の処理を実行したときには、今回開始される可変表示における表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに対応して、突確保留数カウント値を１減算するように更新する（ステップＳ５２７）。ここで、突確保留数カウント値は、図２５に示すステップＳ５０６の処理により「突確大当り判定」が通知されたと判定したときに、ステップＳ５０７の処理により１加算するように更新される。このように、始動入賞の発生時に可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に決定される特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データが抽出されたことに基づいて加算更新された突確保留数カウント値を、これらの数値データに基づく可変表示が開始されることに対応して、ステップＳ５２７の処理により減算更新する。

【０２９４】

ステップＳ５２５にて大当り種別が「突確」以外であると判定されたときには（ステップＳ５２５；Ｎｏ）、１５Ｒ非確変大当り状態や１５Ｒ確変大当り、あるいは１６Ｒ確変大当りとなることに対応して、再抽選演出を実行するための設定が行われる（ステップＳ５２８）。続いて、確変昇格演出を実行するための設定が行われる（ステップＳ５２９）。

【０２９５】

ステップＳ５２９の処理を実行した後には、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５３０）。一例として、ステップＳ５３０の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置５の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【０２９６】

ステップＳ５３０の処理では、例えば大当り種別が「非確変」である場合に、非確変図柄（例えば「２」、「４」、「６」、「８」の数字を示す飾り図柄）から１つが選択されて、非確変大当り組合せを構成する最終停止図柄に設定される。大当り種別が「第２確変」である場合には、「１５Ｒ直当り」となることに対応して、確変図柄（例えば「１」、「３」、「５」、「７」の数字を示す飾り図柄）から１つが選択されて、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄に設定される。

【０２９７】

大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」である場合には、例えば確変昇格演出の有無などに応じて、非確変図柄と確変図柄のいずれかが選択されればよい。より具体的には、大当り遊技状態が開始された後に確変昇格演出（エンディング昇格演出を含む）が実行される場合には、大当り種別が「非確変」である場合と同様に、非確変図柄から１つが選択されて、非確変大当り組合せを構成する最終停止図柄に設定される。これに対して、例

えば大当り遊技状態が開始されるより前の再抽選演出が実行される一方で、大当り遊技状態が開始された後に確変昇格演出（エンディング昇格演出を含む）が実行されない場合には、確変図柄から１つが選択されて、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄に設定される。なお、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄が導出表示された後、大当り遊技状態の開始を報知する大当り報知演出（ファンファーレ演出）の実行中などに再抽選演出が実行される場合には、非確変図柄から１つが選択されて、非確変大当り組合せを構成する最終停止図柄に設定されればよい。

【０２９８】

なお、大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」である場合には、非確変図柄と確変図柄のいずれが最終停止図柄として選択されたかに応じて、確変昇格演出の有無が決定されるようにしてもよい。すなわち、非確変図柄が選択されて非確変大当り組合せを構成する最終停止図柄に設定されたときには、確変昇格演出を実行することに決定される一方で、確変図柄が選択されて確変大当り組合せを構成する最終停止図柄に設定されたときには、確変昇格演出を実行しないことに決定されてもよい。このように、最終停止図柄の決定と、確変昇格演出を実行するか否かの決定は、いずれの決定が先に行われるようにしてもよい。

【０２９９】

ステップＳ５３０の処理に続いて、確定演出となる演出動作を実行している確定演出中であるか否かを判定する（ステップＳ５３１）。このとき、確定演出中であれば（ステップＳ５３１；Ｙｅｓ）、突確保留数カウント値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ５３２）。そして、突確保留数カウント値が「０」である場合には（ステップＳ５３２；Ｙｅｓ）、保留中大当り判定処理を実行する（ステップＳ５３３）。この保留中大当り判定処理が実行されることにより、始動条件が成立したものの開始条件が成立していない特図ゲームに対応して特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、可変表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあるか否かの判定などが行われる。そして、可変表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１があると判定されたことに対応して、大当り保留フラグがオンにセットされる。このような乱数値ＭＲ１がないと判定された場合には、大当り保留フラグがオフとなる。

【０３００】

ステップＳ５３３にて保留中大当り判定処理を実行した後には、大当り保留フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５３４）。このとき、大当り保留フラグがオンであれば（ステップＳ５３４；Ｙｅｓ）、例えば特殊演出を実行するために予め用意された演出制御パターンを選択する旨の決定を行うことなどにより、特殊演出を実行するための設定を行う（ステップＳ５３５）。こうしてステップＳ５３５の処理が実行されることにより、確定演出の実行中に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に決定される乱数値に対応した特図ゲームの保留がないことを条件として、可変表示結果が「大当り」に決定される乱数値に対応した特図ゲームが今回の可変表示とは別個にさらに保留されているときに、確定演出による報知の対象として可変表示結果が「大当り」となる今回の可変表示が行われる所定期間にて、特殊演出となる演出動作を実行することができる。

【０３０１】

ステップＳ５２３、Ｓ５２４、Ｓ５２７、Ｓ５３５の処理のいずれかを実行した後や、ステップＳ５３１にて確定演出中ではないとき（ステップＳ５３１；Ｎｏ）、ステップＳ５３２にて突確保留数カウント値が「０」以外であるとき（ステップＳ５３２；Ｎｏ）、あるいはステップＳ５３４にて大当り保留フラグがオフであるときには（ステップＳ５３４；Ｎｏ）、可変表示中における他の演出制御を行うための設定を行う（ステップＳ５３６）。例えば、ステップＳ５３６の処理では、主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて、「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される場合に、これらの可変表示演出において仮停止表示される飾り図柄などを決定する。また、予告演出を実行するか否かの判定や、実行する場合における演出態

様に対応した予告パターンの決定なども、行われるようにすればよい。

【０３０２】

ステップＳ５３６の処理に続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５３７）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、例えばステップＳ５３５の処理による設定に基づいて、確定演出を実行するために予め用意された演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。さらに、例えばステップＳ５３６の処理による設定に基づいて、可変表示演出や予告演出を実行するために複数用意された演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。

【０３０３】

ステップＳ５３７の処理を実行した後には、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５３８）。そして、画像表示装置５における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５３９）。このときには、例えばステップＳ５３７にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ５４０）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０３０４】

ステップＳ５２８の処理により再抽選演出を実行するための設定を行うときには、予め用意された再抽選決定テーブルを参照することなどにより、再抽選演出を実行するか否かを決定する。なお、大当り種別が「第２確変」である場合には、「１５Ｒ直当り」となることに対応して、常に再抽選演出は実行しないことに決定される。再抽選決定テーブルでは、再抽選演出を実行するか否かの決定結果に対して、再抽選演出実行決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出した再抽選演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づき、再抽選決定テーブルを参照することにより、再抽選演出を実行するか否かの決定を行う。

【０３０５】

再抽選決定テーブルでは、大当り種別が「非確変」、「第１確変」又は「第３確変」のいずれであるかに応じて、再抽選演出を実行すると決定される割合が異なるように、各決定結果に対して決定値が割り当てられていればよい。一例として、大当り種別が「非確変」であるときには、大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」であるときに比べて再抽選演出を実行すると決定される割合が高くなるように、決定値が割り当てられていればよい。また、大当り種別が「第１確変」であるときには、大当り種別が「第３確変」であるときに比べて再抽選演出を実行すると決定される割合が高くなるように、決定値が割り当てられていればよい。

【０３０６】

大当り種別が「非確変」である場合には、再抽選演出として、非確変大当り組合せを構成する飾り図柄を仮停止表示させてから、再変動などにより最終的に非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄を導出表示させることにより確変昇格に失敗したことを報知する再抽選失敗演出が実行される。その一方で、大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」である場合には、再抽選演出として、非確変大当り組合せを構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、再変動などにより最終的に確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄を導出表示させることにより確変昇格に成功したことを報知する再抽選成功演出が実行されればよい。この場合、大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」で再抽選演出が実行された

ときには、再抽選成功演出により確変報知が行われることから、その後の大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時には、確変昇格演出が実行されないようにすればよい。あるいは、大当り種別が「第１確変」又は「第３確変」の場合でも、再抽選演出として確変昇格に失敗したことを報知する再抽選失敗演出が実行された後、確変昇格演出の実行などにより確変報知が行われるようにしてもよい。

【０３０７】

再抽選決定テーブルでは、大当り種別が「第１確変」である場合に、再抽選演出を実行しない旨の決定結果に比べて多くの決定値が、再抽選演出を実行する旨の決定結果に割り当てられるように設定してもよい。これにより、「１５Ｒ確変大当り」となる場合には、大当り遊技状態が開始されるより前の再抽選演出において確変報知が行われる割合を高くすることができる。その一方で、再抽選決定テーブルでは、大当り種別が「第３確変」である場合に、再抽選演出を実行する旨の決定結果に比べて多くの決定値が、再抽選演出を実行する旨の決定結果に割り当てられるように設定してもよい。これにより、「１６Ｒ確変大当り」となる場合には、再抽選演出において確変報知が行われる割合よりも、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に実行される確変昇格演出などにおいて確変報知が行われる割合を高くすることができる。

【０３０８】

なお、大当り種別が「第１確変」である場合には、再抽選失敗演出を実行する旨の決定結果や再抽選演出を実行しない旨の決定結果に比べて多くの決定値が、再抽選成功演出を実行する旨の決定結果に割り当てられるようにしてもよい。このようにしても、「１５Ｒ確変大当り」となる場合には、再抽選演出により確変報知が行われる割合を高くすることができる。その一方で、大当り種別が「第３確変」である場合には、再抽選成功演出を実行する旨の決定結果に比べて多くの決定値が、再抽選失敗演出を実行する旨の決定結果や再抽選演出を実行しない旨の決定結果に割り当てられるようにしてもよい。このようにしても、「１６Ｒ確変大当り」となる場合には、再抽選演出により確変報知が行われる割合よりも、確変昇格演出により確変報知が行われる割合を高くすることができる。

【０３０９】

こうした再抽選決定テーブルの設定により、大当り遊技状態の終了後に時短状態よりも確変状態となる場合の方が、確変報知のための報知演出（再抽選演出や確変昇格演出）が行われるタイミングは遅くなるので、遅いタイミングで報知演出（確変昇格演出）が実行されることにより、大当り遊技状態の終了後に時短状態よりも遊技価値の高い確変状態となる期待感を高めることができる。また、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数が少ない場合（１５Ｒ確変大当り）よりも多い場合（１６Ｒ確変大当り）の方が、確変報知のための報知演出（再抽選演出や確変昇格演出）が行われるタイミングは遅くなるので、遅いタイミングで報知演出（確変昇格演出）が実行されることにより、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数が多くなって遊技価値が高い大当り遊技状態となる期待感を高めることができる。

【０３１０】

ステップＳ５２９の処理により確変昇格演出を実行するための設定を行うときには、まず、再抽選演出により確変報知が行われるか否かを判定する。そして、再抽選演出により確変報知が行われる場合には、演出の重複を回避するため、確変昇格演出を実行しないことに決定する。また、大当り種別が「第２確変」である場合には、「１５Ｒ直当り」となることに対応して、常に確変昇格演出は実行しないことに決定される。そして、予め用意された確変昇格決定テーブルを参照することなどにより、確変昇格演出を実行するか否かを決定する。確変昇格決定テーブルでは、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に実行する確変昇格演出の組合せに応じて複数用意された確変昇格演出パターンに対して、確変昇格演出決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。

【０３１１】

確変昇格決定テーブルでは、大当り種別が「非確変」、「第１確変」又は「第３確変」のいずれであるかに応じて、確変昇格演出の組合せが決定される割合が異なるように、各

確変昇格演出パターンに対して決定値が割り当てられていればよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「第１確変」であるときには、役物昇格演出を実行すると決定される割合に比べて、キャラクタ昇格演出を実行すると決定される割合が高くなるように、決定値が割り当てられていればよい。これに対して、大当り種別が「第３確変」であるときには、キャラクタ昇格演出を実行すると決定される割合に比べて、役物昇格演出を実行すると決定される割合が高くなるように、決定値が割り当てられていればよい。

【０３１２】

確変昇格決定テーブルでは、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、確変昇格演出の組合せが決定される割合が異なるように、各確変昇格演出パターンに対して決定値が割り当てられてもよい。一例として、確変状態であるときには、確変状態でないときに比べて確変昇格演出を実行する旨の決定がなされる割合が低くなるように、決定値が割り当てられていればよい。ここで、遊技状態が確変状態であれば、既に一度可変表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されているということであるから、少なくとも遊技者が遊技を開始してから２回目以降の大当りが発生した場合であると推定できる。このような場合には、確変昇格演出が実行される割合を低下させることにより、演出の希少性を高めて、初回大当り時に確変状態となることへの期待感を高めることができる。なお、遊技状態が確変状態であるときの方が、確変状態以外であるときよりも確変昇格演出が実行される割合を高めるようにしてもよい。こうして確変状態中に可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変昇格演出が実行される可能性を高めることにより、確変状態が継続するか否かに対して遊技者の注目を惹きつけ、確変状態の継続に対する期待感を高めることができる。

【０３１３】

こうしたステップＳ５２８の処理による再抽選演出設定や、ステップＳ５２９の処理による確変昇格演出設定を実行することで、例えば図２８（Ａ）に示すような大当り種別に応じて異なる決定割合で、再抽選演出や確変昇格演出が実行されるようにすればよい。ここで、例えば図２８（Ｂ）に示すように、再抽選演出は、開始タイミングが特別図柄や飾り図柄の可変表示中であり、大当り遊技状態が開始されるより前に、確変状態に制御されるか否かを報知する演出となる。また、確変昇格演出には、開始タイミングが大当り遊技状態の開始後２分であるキャラクタ昇格演出と、開始タイミングが大当り遊技状態における１０ラウンド目の開始時である役物昇格演出とが含まれている。したがって、図２８（Ａ）に示すような決定割合で再抽選演出や確変昇格演出が実行されることにより、確変報知を行うための演出が実行されるタイミングに応じて、確変状態となる期待感を異ならせることができる。

【０３１４】

なお、キャラクタ昇格演出や役物昇格演出の開始タイミングは、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出された昇格演出開始時決定用の乱数値を示す数値データなどに基づいて、複数のタイミングのうちから決定されるようにしてもよい。

【０３１５】

より具体的な一例では、キャラクタ昇格演出の開始タイミングに決定可能な演出タイミングとして、「大当り開始後１分」、「大当り開始後２分」、…、「大当り開始後ｘ分」（ｘは３以上の整数など）といった、複数のタイミングを予め用意しておく。また、例えばＲＯＭ１２１には、各々のタイミングに対して、昇格演出開始時決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が割り当てられたキャラクタ昇格演出開始時決定テーブルを記憶させておく。そして、キャラクタ昇格演出を実行する旨の決定がなされたときには、乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから、昇格演出開始時決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。こうして抽出した乱数値を示す数値データに基づき、キャラクタ昇格演出開始時決定テーブルを参照することにより、複数のタイミングのいずれかがキャラクタ昇格演出の開始タイミングに決定されればよい。キャラクタ昇格演出開始時決定テーブルでは、例えば大当り種別が「非確変」であるか否かに応じて

、各々のタイミングに対する決定値の割当てを異ならせるように設定してもよい。例えば、大当り種別が「非確変」である場合には、大当り種別が「非確変」以外である場合よりも多くの決定値が、より早いタイミングに対して割り当てられるようにすればよい。このような設定により、キャラクタ昇格演出の開始タイミングに応じて、確変状態となる旨の報知が行われる期待感を異ならせて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３１６】

他の一例では、役物昇格演出の開始タイミングに決定可能な演出タイミングとして、「１ラウンド開始時」、「２ラウンド開始時」、…、「ｘラウンド開始時」（ｘは３～１６の整数など）といった、複数のタイミングを予め用意しておく。また、例えばＲＯＭ１２１には、各々のタイミングに対して、昇格演出開始決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が割り当てられた役物昇格演出開始時決定テーブルを記憶させておく。そして、役物昇格演出を実行する旨の決定がなされたときには、乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから、昇格演出開始時決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。こうして抽出した乱数値を示す数値データに基づき、役物昇格演出開始時決定テーブルを参照することにより、複数のタイミングのいずれかが役物昇格演出の開始タイミングに決定されればよい。役物昇格演出開始時決定テーブルでは、例えば大当り種別が「非確変」であるか否かに応じて、各々のタイミングに対する決定値の割当てを異ならせるように設定してもよい。例えば、大当り種別が「非確変」である場合には、大当り種別が「非確変」以外である場合よりも多くの決定値が、より早いタイミングに対して割り当てられるようにすればよい。このような設定により、役物昇格演出の開始タイミングに応じて、確変状態となる旨の報知が行われる期待感を異ならせて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３１７】

なお、キャラクタ昇格演出と役物昇格演出のいずれを実行するかを決定してから開始タイミングを決定するものに限定されず、例えば確変昇格演出の開始タイミングの決定結果に対応して、キャラクタ昇格演出と役物昇格演出のいずれを実行するかが決定されるようにしてもよい。より具体的には、キャラクタ昇格演出の開始タイミングに決定可能な演出タイミング（例えば「大当り開始後ｘ分」など）と、役物昇格演出の開始タイミングに決定可能な演出タイミング（例えば「ｘラウンド開始時」など）とを区別せずに、昇格演出開始時決定用の乱数値と比較される数値（決定値）を割り当てた確変昇格演出開始時決定テーブルをＲＯＭ１２１に記憶させておく。そして、確変昇格演出を実行する場合には、昇格演出開始時決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、確変昇格演出開始時決定テーブルを参照することにより、確変昇格演出の開始タイミングを複数のタイミングのいずれかに決定する。このとき決定された開始タイミングに対応して、キャラクタ昇格演出と役物昇格演出のいずれを実行するかが決定されればよい。この例では、「大当り開始後ｘ分」などのタイミングが開始タイミングに決定された場合には、キャラクタ昇格演出を実行することが決定される。また、「ｘラウンド開始時」などのタイミングが開始タイミングに決定された場合には、役物昇格演出を実行することが決定される。

【０３１８】

この実施の形態では、ステップＳ５２８の再抽選演出設定により再抽選演出の有無などが決定され、ステップＳ５２９の確変昇格演出設定により確変昇格演出の有無などが決定される。これに対して、再抽選演出の有無や確変昇格演出の有無などが、一括して決定されるようにしてもよい。例えば、再抽選演出や確変昇格演出の組合せのパターンとなる昇格演出パターンを、予め複数種類用意しておく。昇格演出パターンとしては、例えば再抽選成功演出を実行して確変昇格演出を実行しないパターンや、再抽選演出を実行せずに確変昇格演出を実行するパターン、再抽選失敗演出を実行して確変昇格演出を実行するパターンなどが、予め用意されていればよい。また、例えばＲＯＭ１２１には、各々の昇格演出パターンに対して昇格演出パターン決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が割り当てられた昇格演出パターン決定テーブルを記憶させておく。昇格演出パターン決定テーブルでは、大当り種別が「非確変」、「第１確変」又は「第３確変」のいずれであるかに

応じて、昇格演出パターンに対する決定値の割当てを異ならせるように設定すればよい。そして、乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタから抽出した昇格演出パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づき、昇格演出パターン決定テーブルを参照することにより、昇格演出パターンを複数パターンのいずれかに決定する。このときには、昇格演出パターンに対応して、再抽選演出と確変昇格演出をそれぞれ実行するか否かが一括して決定される。

【０３１９】

また、昇格演出パターンとして、例えば確変昇格演出を実行する場合の演出態様（具体的には、キャラクタ昇格演出あるいは役物昇格演出など）に応じて、別個のパターンを用意してもよい。この場合には、昇格演出パターン決定テーブルを参照して決定された昇格演出パターンに対応して、確変昇格演出における演出態様（演出内容）も一括して決定することができる。あるいは、昇格演出パターンに対応して、再抽選演出や確変昇格演出の有無が決定され、演出ありと決定された場合に、さらに演出態様（演出内容）が別個に決定されるようにしてもよい。

【０３２０】

図２９は、図２７のステップＳ５３３などにて実行される保留中大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。図２９に示す保留中大当り判定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、入賞時判定結果バッファ１４０の記憶内容をチェックするために用意された変数Ｎに、初期値となる「１」をセットするとともに、大当り保留フラグをクリアしてオフ状態にする（ステップＳ７０１）。続いて、変数Ｎに対応する記憶番号が付された判定結果を、入賞時判定結果バッファ１４０から読み出す（ステップＳ７０２）。そして、ステップＳ７０２での読出結果が、可変表示結果を「大当り」とすることに対応した判定結果であるか否かを判定する（ステップＳ７０３）。

【０３２１】

例えば、ステップＳ７０２での読出結果が「大当り判定なし」であるときには、可変表示結果を「大当り」とする判定結果ではないとして（ステップＳ７０３；Ｎｏ）、変数Ｎが入賞時判定結果バッファ１４０における判定結果の記憶数に達したか否かを判定する（ステップＳ７０４）。このとき、変数Ｎが判定結果の記憶数に達していれば（ステップＳ７０４；Ｙｅｓ）、保留中大当り判定処理を終了する。これに対して、変数Ｎが判定結果の記憶数に達していないときには（ステップＳ７０４；Ｎｏ）、変数Ｎを１加算するように更新してから（ステップＳ７０５）、ステップＳ７０２の処理に戻り、さらに入賞時判定結果バッファ１４０から判定結果を読み出すようにする。

【０３２２】

ステップＳ７０２での読出結果が「非確変大当り判定」又は「確変大当り判定」であるときには、可変表示結果を「大当り」とする判定結果であるとして（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、大当り保留フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ７０６）、保留中大当り判定処理を終了する。この実施の形態では、「突確大当り判定」の判定結果が入賞時判定結果バッファ１４０に記憶されているときには、例えば図２７に示すステップＳ５３２の処理にて突確保留数カウント値が「０」以外であると判定されることなどにより、保留中大当り判定処理が実行されない。したがって、ステップＳ７０２での読出結果が「突確大当り判定」となることはない。

【０３２３】

こうして図２９に示すような保留中大当り判定処理が実行されることにより、開始条件が成立していない特図ゲームに対応して特図保留記憶部１５１Ａに記憶される特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあるか否かが特定される。そして、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値があるときには、大当り保留フラグがオン状態にセットされることにより、確定演出や特殊演出を実行するための設定を行うことができる。

【０３２４】

保留中大当り判定処理の他の一例として、図３０のフローチャートに示すような処理が

実行されてもよい。図３０に示す保留中大当り判定処理では、ステップＳ７０３の処理にて可変表示結果を「大当り」とする判定結果である場合に（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、その可変表示結果に対応する大当り種別が「非確変」であるか否かが判定される（ステップＳ７０３Ａ）。例えば、ステップＳ７０２での読出結果が「非確変大当り判定」であるときには、大当り種別を「非確変」とする判定結果であるとして（ステップＳ７０３Ａ；Ｙｅｓ）、保留中大当り判定処理を終了する。この場合には、大当り保留フラグがオフ状態のまま維持されることから、確定演出や特殊演出を実行するための設定が行われない。これに対して、ステップＳ７０２での読出結果が「確変大当り判定」であるときには、大当り種別を「第１確変」～「第３確変」とする判定結果であるとして（ステップＳ７０３Ａ；Ｎｏ）、ステップＳ７０４の処理により大当り保留フラグをオン状態にセットする。

【０３２５】

こうして図３０に示すような保留中大当り判定処理が実行されることにより、開始条件が成立していない特図ゲームに対応して特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあると特定されたときに、その決定用数値と対応付けて記憶されている大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データが、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態に決定する遊技状態決定用数値であるか否かが特定される。そして、確変状態に決定される遊技状態決定用数値であるときには、大当り保留フラグがオン状態にセットされることにより、確定演出や特殊演出を実行するための設定を行うことができる。

【０３２６】

なお、保留中大当り判定処理では、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値の記憶数をカウントして、カウント結果が所定数に達したときに、確定演出や特殊演出を実行するための設定を行うことができるようにしてもよい。一例として、図２９に示すステップＳ７０３の処理にて可変表示結果を「大当り」とする判定結果であるときには、演出制御カウンタ設定部１９３などに設けられた大当り保留数カウンタの格納値である大当り保留数カウント値を１加算するように更新する。その後には、ステップＳ７０４の処理に進み、変数Ｎが判定結果記憶数に達するまで、入賞時判定結果バッファ１４０に記憶されている判定結果を読み出して可変表示結果を特定すればよい。ステップＳ７０４の処理にて変数Ｎが判定結果記憶数に達したときには、大当り保留数カウント値が予め定めた演出実行判定値（例えば「２」など）に達したか否かを判定する。このとき、演出実行判定値に達していれば、大当り保留フラグをオン状態にセットするなどして、確定演出や特殊演出を実行するための設定を行うことができるようにすればよい。あるいは、保留中大当り判定処理を終了した後、例えば図２８のステップＳ５３４の処理などにて、大当り保留数カウント値が演出実行判定値に達したか否かを判定してもよい。

【０３２７】

こうして大当り保留数カウント値が演出実行判定値に達したときに確定演出や特殊演出を実行するための設定が行われることにより、確定演出や特殊演出が実行される頻度を低下させ、これらの演出の希少性が高められる。その一方で、確定演出や特殊演出が実行されたときには、短時間のうちに繰り返し可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されることを遊技者が認識することができ、きわめて高い遊技価値が付与される期待感や喜悦感などを高めることができる。

【０３２８】

なお、ステップＳ７０４の処理にて変数Ｎが判定結果記憶数に達したときに保留中大当り判定処理を終了するものに限定されない。例えば、入賞時判定結果バッファ１４０における判定結果の記憶数にかかわらず、変数Ｎが合計保留記憶数の上限値（例えば「８」など）に達するまで、ステップＳ７０２以下の処理が繰り返し実行されるようにしてもよい。

【０３２９】

この実施の形態では、主基板１１から伝送された第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドの受信時に、図２５のステップＳ５０６にて通知内容が「突確大当り判定」であるか否かを判定し、ステップＳ５０７にて突確保留カウント値を更新する。これにより、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている保留データにおいて、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データと対応付けて、大当り種別が「突確」に決定される特定遊技決定用数値となる乱数値ＭＲ２を示す数値データが記憶されていることを特定できるようにしている。これに対して、図２７のステップＳ５３３などにて保留中大当り判定処理が実行されるごとに、こうした特定遊技決定用数値となる乱数値ＭＲ２を示す数値データが記憶されているか否かの判定を行うようにしてもよい。この場合、例えばステップＳ７０３の処理にて可変表示結果を「大当り」とする判定結果である場合に（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、その可変表示結果に対応する大当り種別が「突確」であるか否かを判定する。例えば、ステップＳ７０２での読出結果が「突確大当り判定」であるときには、大当り種別を「突確」とする判定結果であるとして、保留中大当り判定処理を終了すればよい。このようにしても、大当り保留フラグがオフ状態のまま維持されることから、確定演出や特殊演出を実行するための設定が行われない。また、図２５に示すステップＳ５０６、Ｓ５０７の処理や、図２７に示すステップＳ５３２の処理などが、不要となる。

【０３３０】

図３１は、図２６のステップＳ１７２にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図３１に示す可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば１減算）してから（ステップＳ５５１）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップＳ５５２）。このとき、タイマ判定値のいずれとも合致しなければ（ステップＳ５５２；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了する。

【０３３１】

ステップＳ５５２にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップＳ５５２；Ｙｅｓ）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの一部又は全部）あるいは終了コードを読み出す（ステップＳ５５３）。ここで、ステップＳ５５２にて演出制御パターンで示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップＳ５５３にて読み出すようにすればよい。そして、ステップＳ５５３にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップＳ５５４）。このとき、終了コードではないと判定された場合には（ステップＳ５５４；Ｎｏ）、ステップＳ５５３にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作制御を実行する（ステップＳ５５５）。

【０３３２】

例えば、ステップＳ５５５の処理による演出動作制御では、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させること、音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板１３に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板１４に対して行うことのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（１つの動作のみであれば単独で）行われればよい。また、ステップＳ５５５の処理による演出動作制御では、ステップＳ５５３にて読み出した操作検出制御データに基づいて、スティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂに対する遊技者等の操作行為を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂから伝送される操作検出信号に基づいて、スティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂに対する遊技者等の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、スティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂに対する操作が検出されずに操作有効期間

が終了した場合には、操作検出制御データに応じた演出動作制御を終了する。その一方で、操作有効期間内にてスティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂに対する操作の検出があった場合には、例えば操作検出制御データにより指定された演出制御パターンや演出制御実行データへの変更を行うことなどにより、スティックコントローラ３０Ａやプッシュボタン３０Ｂに対する操作に応答して演出動作を変更するための制御や設定などが行われればよい。

【０３３３】

図２７に示すステップＳ５３５の処理にて特殊演出を実行するための設定が行われたときには、例えば特殊演出を実行するための演出制御パターンに基づいてステップＳ５５１～Ｓ５５５の処理が実行されることにより、飾り図柄の可変表示中に特殊演出となる演出動作が実行される。例えば、飾り図柄とは異なる所定のキャラクタ画像が画像表示装置５の表示領域に表示され、保留されている特図ゲームのうちに特図表示結果が「大当り」となるものがあることなどが報知される。

【０３３４】

ステップＳ５５５の処理に続いて、今回の可変表示中に再抽選演出を実行する設定があるか否かを判定する（ステップＳ５５６）。このとき、再抽選演出を実行する設定がなければ（ステップＳ５５６；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了する。これに対して、再抽選演出を実行する設定がある場合には（ステップＳ５５６；Ｙｅｓ）、例えば演出制御プロセスタイマ値から特定される可変表示の残り時間などに基づいて、再抽選演出の開始タイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ５５７）。一例として、可変表示の残り時間が「５秒」となったときに、再抽選演出の開始タイミングとなるようにすればよい。再抽選演出の開始タイミングではないときには（ステップＳ５５７；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了する。

【０３３５】

ステップＳ５５７にて再抽選演出の開始タイミングであるときには（ステップＳ５５７；Ｙｅｓ）、再抽選演出を実行するための演出制御パターンに切り換える設定を行ってから（ステップＳ５５８）、可変表示中演出処理を終了する。こうしてステップＳ５５８の処理にて演出制御パターンが切り換えられることにより、例えば仮停止図柄として決定された非確変大当り組合せの飾り図柄を仮停止表示させる。その後、切換後の演出制御パターンに基づいて、ステップＳ５５１～Ｓ５５５の処理が実行されることにより、飾り図柄の可変表示中に再抽選演出が実行される。一例として、非確変大当り組合せの飾り図柄が仮停止表示された後、飾り図柄が再変動されて最終的に確変大当り組合せの飾り図柄が導出表示されることで、確変昇格に成功した旨の確変報知が行われる。他の一例として、再変動後に最終的には非確変大当り組合せの飾り図柄が導出表示されることで、確変昇格に失敗した旨が報知される。

【０３３６】

ステップＳ５５４にて終了コードであると判定されたときには（ステップＳ５５４；Ｙｅｓ）、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ５５９）、可変表示中演出処理を終了する。

【０３３７】

図３２は、図２６のステップＳ１７３にて実行される可変表示停止処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示す可変表示停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば演出制御フラグ設定部１９１などに設けられた図柄確定表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５７１）。ここで、図柄確定表示フラグは、主基板１１から伝送される図柄確定指定コマンドを受信したことなどに基づいて、後述するステップＳ５７５の処理によりオン状態にセットされる。

【０３３８】

ステップＳ５７１にて図柄確定表示フラグがオフであるときには（ステップＳ５７１；Ｎｏ）、主基板１１から伝送される図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ５７２）。このとき、図柄確定指定コマンドの受信がなければ（ステップ

Ｓ５７２；Ｎｏ）、可変表示停止処理を終了することで、図柄確定指定コマンドを受信するまで待機する。なお、図柄確定指定コマンドを受信できずに所定時間が経過したときには、コマンドの送受信に異常が発生したと判断して、所定のエラー処理を実行してもよい。

【０３３９】

ステップＳ５７２にて図柄確定指定コマンドの受信がある場合には（ステップＳ５７２；Ｙｅｓ）、例えば表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどにより、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄としての最終停止図柄を導出表示させる（ステップＳ５７３）。また、図柄確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば１秒）を設定する（ステップＳ５７４）。そして、図柄確定表示フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ５７５）、可変表示停止処理を終了する。こうして、ステップＳ５７３の処理により確定飾り図柄が導出表示された後に、ステップＳ５７４にて設定された図柄確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた演出制御プロセス処理にて可変表示停止処理が実行されるごとに、ステップＳ５７１にて図柄確定表示フラグがオンであると判定されることになる。

【０３４０】

ステップＳ５７１にて図柄確定表示フラグがオンであるときには（ステップＳ５７１；Ｙｅｓ）、図柄確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ５７６）。このとき、図柄確定表示時間が経過していなければ（ステップＳ５７６；Ｎｏ）、可変表示停止処理を終了することで、図柄確定表示時間が経過するまで待機する。

【０３４１】

ステップＳ５７６にて図柄確定表示時間が経過したときには（ステップＳ５７６；Ｙｅｓ）、可変表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ５７７）。そして、可変表示結果が「大当り」ではなく「ハズレ」であるときには（ステップＳ５７７；Ｎｏ）、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する（ステップＳ５７８）。

【０３４２】

ステップＳ５７７にて可変表示結果が「大当り」であると判定されたときには（ステップＳ５７７；Ｙｅｓ）、主基板１１から伝送される大当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ５７９）。このとき、大当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップＳ５７９；Ｎｏ）、可変表示停止処理を終了することで、大当り開始指定コマンドを受信するまで待機する。なお、大当り開始指定コマンドを受信できずに所定時間が経過したときには、コマンドの送受信に異常が発生したと判断して、所定のエラー処理を実行してもよい。

【０３４３】

ステップＳ５７９にて大当り開始指定コマンドの受信がある場合には（ステップＳ５７９；Ｙｅｓ）、確定演出を実行している確定演出中であるか否かを判定する（ステップＳ５８０）。そして、確定演出中であるときには（ステップＳ５８０；Ｙｅｓ）、確定演出を終了するための設定を行う（ステップＳ５８１）。このときには、飾り図柄の可変表示中に特殊演出を実行した場合の「特殊演出あり」か否かを判定する（ステップＳ５８２）。

【０３４４】

ステップＳ５８２にて「特殊演出あり」の場合には（ステップＳ５８２；Ｙｅｓ）、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられた確定演出制限フラグをオン状態にセットすることなどにより、確定演出の実行を制限（規制）するための設定を行う（ステップＳ５８３）。こうして、確定演出に加えて特殊演出が実行された後、「大当り」の可変表示結果が導出表示されたときには、所定期間において確定演出の実行が制限（規制）される。また、特殊演出は確定演出が実行されているときに実行されるものであることから、ステップＳ５８３の処理にて確定演出の実行が制限されることにより、特殊演出の実行も制限（規制）されることになる。このように確定演出や特殊演出の実行が制限された後には、

例えば図２５に示すステップ５０９の処理にて遊技状態が通常状態であると判定されたことに基づいてステップＳ５１１の処理が実行されることにより、確定演出の実行制限が解除される。したがって、確定演出を実行している飾り図柄の可変表示中にて特殊演出が実行された後、大当り遊技状態が終了してから時短状態や確変状態といった特別遊技状態が終了して通常状態となるまでは、確定演出や特殊演出が実行されないように制御される。

【０３４５】

この実施の形態では、確定演出を実行している飾り図柄の可変表示中にて特殊演出が実行された後、通常状態となるまでは、確定演出や特殊演出の実行が制限される。これに対して、確定演出や特殊演出の実行を制限する期間は、予め定められた任意の期間であればよい。

【０３４６】

例えば、確定演出とともに特殊演出が実行されて可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了した後、さらに大当り遊技状態となる制御回数が所定数に達したときに（例えば大当り回数が「５回」となったときに）、確定演出や特殊演出の実行制限が解除されるようにしてもよい。この場合には、ステップＳ５８３の処理にて確定演出を制限する設定をした後、大当り遊技状態が終了するときに、所定のカウント初期値（例えば「５」）を確定演出制限カウンタにセットする。そして、例えばステップＳ５７９の処理にて大当り開始指定コマンドを受信したことなどに対応して、大当り遊技状態に制御されるごとに、確定演出制限カウンタの値を１減算するように更新する。こうして、確定演出制限カウンタの値が「０」になるまでは、確定演出や特殊演出の実行を制限（規制）する一方、そのカウント値が「０」になったときには、確定演出や特殊演出の実行制限が解除されるようにすればよい。

【０３４７】

あるいは、特殊演出が実行されてから所定時間が経過したときに（例えば３０分経過時に）、確定演出や特殊演出の実行制限が解除されるようにしてもよい。この場合には、飾り図柄の可変表示中にて特殊演出が実行されたときに、所定のタイマ初期値を確定演出制限タイマにセットする。そして、タイマ割込みが発生するごとに確定演出制限タイマの値を１減算するように更新する。こうして、確定演出制限タイマの値が「０」になるまでは、確定演出や特殊演出の実行を制限（規制）する一方、そのタイマ値が「０」になったときには、確定演出や特殊演出の実行制限が解除されるようにすればよい。

【０３４８】

あるいは、確定演出とともに特殊演出が実行されて可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了した後、特図ゲームの実行回数が所定数に達したときに（例えば特図ゲームの実行回数が「１００回」となったときに）、確定演出や特殊演出の実行制限が解除されるようにしてもよい。この場合には、ステップＳ５８３の処理にて確定演出を制限する設定をした後、大当り遊技状態が終了するときに、所定のカウント初期値（例えば「１００」）を確定演出制限カウンタにセットする。そして、例えばステップＳ５７３の処理にて最終停止図柄が導出表示されたことなどに対応して、可変表示が実行されるごとに、確定演出制限カウンタの値を１減算するように更新する。こうして、確定演出制限カウンタの値が「０」になるまでは、確定演出や特殊演出の実行を制限（規制）する一方、そのカウント値が「０」になったときには、確定演出や特殊演出の実行制限が解除されるようにすればよい。

【０３４９】

図３２に示すステップＳ５８０の処理にて確定演出中ではないときや（ステップＳ５８０；Ｎｏ）、ステップＳ５８２の処理にて特殊演出を実行していない「特殊演出なし」の場合（ステップＳ５８２；Ｎｏ）、あるいはステップＳ５８３の処理を実行した後には、演出プロセスフラグの値を大当り表示処理に対応した値である“４”に更新する（ステップＳ５８３）。ステップＳ５７８、Ｓ５８３の処理のいずれかを実行した後には、図柄確定表示フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップＳ５８４）、可変表示停止処理を終了する。

【０３５０】
図３３は、図２６のステップＳ１７６にて実行される大当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。図３３に示す大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、エンディング演出を実行しているエンディング演出中であるか否かを判定する（ステップＳ５９１）。このとき、エンディング演出中ではない場合であれば（ステップＳ５９１；Ｎｏ）、エンディング演出用として予め用意された演出制御パターンを選択して、使用パターンにセットする（ステップＳ５９２）。ステップＳ５９２の処理では、エンディング昇格演出を実行するか否かの決定を行い、その決定結果に応じて異なる演出制御パターンを選択してもよい。例えば、大当り遊技状態中にキャラクタ昇格演出を実行するように設定されていたにもかかわらず、大当り遊技状態が短時間で終了してキャラクタ昇格演出が実行できなかった場合などには、エンディング昇格演出を実行すると決定して、エンディング昇格演出用に予め用意された演出制御パターンを選択すればよい。
【０３５１】
ステップＳ５９２の処理に続いて、エンディング演出時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ５９３）。そして、ステップＳ５９２にて選択した演出制御パターンに基づき、エンディング演出の実行を開始するための設定を行ってから（ステップＳ５９４）、大当り終了演出処理を終了する。こうしてステップＳ５９４の処理によりエンディング演出の実行が開始された後に、ステップＳ５９３にて設定されたエンディング演出時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた演出制御プロセス処理にて大当り終了演出処理が実行されるごとに、ステップＳ５９１にてエンディング演出中であると判定されることになる。
【０３５２】
ステップＳ５９１にてエンディング演出中であるときには（ステップＳ５９１；Ｙｅｓ）、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ５９５）。このとき、エンディング演出時間が経過していなければ（ステップＳ５９５；Ｎｏ）、エンディング演出となる演出動作の制御を行ってから（ステップＳ５９６）、大当り終了演出処理を終了する。
【０３５３】
ステップＳ５９５にてエンディング演出時間が経過したときには（ステップＳ５９５；Ｙｅｓ）、エンディング演出を終了するための設定を行う（ステップＳ５９７）。このときには、確定演出の実行が制限（規制）されている確定演出制限中であるか否かを判定する（ステップＳ５９８）。そして、確定演出の実行が制限されていないときには（ステップＳ５９８；Ｎｏ）、突確保留数カウント値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ５９９）。
【０３５４】
ステップＳ５９９にて突確保留数カウント値が「０」である場合には（ステップＳ５９９；Ｙｅｓ）、保留中大当り判定処理を実行する（ステップＳ６００）。この保留中大当り判定処理としては、図２７のステップＳ５３３と同様の処理が実行されればよい。あるいは、図２７のステップＳ５３３では、図２９と図３０の一方に示す処理が実行され、ステップＳ６００では、他方に示す処理が実行されてもよい。ステップＳ６００にて図２９に示すような保留中大当り判定処理が実行されることにより、始動条件が成立したものの開始条件が成立していない特図ゲームに対応して特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、可変表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあるか否かを特定することができる。あるいは、ステップＳ６００にて図３０に示すような保留中大当り判定処理が実行されることにより、開始条件が成立していない特図ゲームに対応して特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあると特定されたときに、その決定用数値と対応付けて記憶されている大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データが、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態に決定する遊技状態決定用数値であるか

否かを特定することができる。

【０３５５】

こうしたステップＳ６００における保留中大当り判定処理の実行結果に基づいて、大当り保留フラグがオンとなったか否かを判定する（ステップＳ６０１）。このとき、大当り保留フラグがオンであれば（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、確定演出を開始するための設定が行われる（ステップＳ６０２）。例えば、ステップＳ６０２の処理では、所定の表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることにより、確定演出に対応した背景画像の表示を開始させるようにすればよい。

【０３５６】

ステップＳ５９８の処理にて確定演出の実行が制限されている場合や（ステップＳ５９８；Ｙｅｓ）、ステップＳ５９９の処理にて突確保留数カウント値が「０」以外であると判定されたとき（ステップＳ５９９；Ｎｏ）、ステップＳ６０１の処理にて大当り保留フラグがオフであるとき（ステップＳ６０１；Ｎｏ）、あるいはステップＳ６０２の処理を実行した後には、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化してから（ステップＳ６０３）、大当り終了処理を終了する。

【０３５７】

次に、パチンコ遊技機１における動作例について説明する。パチンコ遊技機１では、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されたときや、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されたときに、図１８のステップＳ２１８にて抽出された乱数値ＭＲ１、ＭＲ２を示す数値データに基づき、ステップＳ２２０にて入賞時乱数値判定処理が実行される。

【０３５８】

入賞時乱数値判定処理では、ステップＳ４０１の処理により乱数値ＭＲ１に応じた特図表示結果が特定される。そして、ステップＳ４０２の処理では、特定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する。これにより、図１８のステップＳ２１８にて抽出され、ステップＳ２１９にて特図保留記憶部１５１Ａに記憶される乱数値ＭＲ１を示す数値データについて、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値であるか否かが判定される。特定された特図表示結果が「大当り」である場合には（ステップＳ４０２；Ｙｅｓ）、ステップＳ４０７、Ｓ４１１の処理により、乱数値ＭＲ２を示す数値データについて、大当り種別が複数種類のいずれに決定されるかが判定される。例えば、ステップＳ４０７の処理により大当り種別が「非確変」ではないと判定されるとともに、ステップＳ４１１の処理により大当り種別が「突確」ではないと判定されたときには、乱数値ＭＲ２を示す数値データについて、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」に決定される遊技状態決定用数値であると判定される。

【０３５９】

こうした入賞時乱数値判定処理における判定結果に応じて、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドが決定される。例えば、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出されて第１特図を用いた特図ゲームの始動条件（第１始動条件）が成立したときには、ステップＳ４０４、Ｓ４０９、Ｓ４１３、Ｓ４１５の処理のいずれかにより、「大当り判定なし」、「非確変大当り判定」、「確変大当り判定」、「突確大当り判定」のいずれかを通知する第１始動口入賞指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定が行われる。また、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出されて第２特図を用いた特図ゲームの始動条件（第２始動条件）が成立したときには、ステップＳ４０５、Ｓ４１０、Ｓ４１４の処理のいずれかにより、「大当り判定なし」、「非確変大当り判定」、「確変大当り判定」のいずれかを通知する第２始動口入賞指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定が行われる。

【０３６０】

演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２５のステップＳ５０１にて第１

始動口入賞指定コマンドの受信ありと判定したときや、ステップＳ５０３にて第２始動口入賞指定コマンドの受信ありと判定したときに、ステップＳ５０５の処理により第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドでの通知内容を入賞時判定結果バッファ１４０に記憶させる。入賞時判定結果バッファ１４０では、「大当り判定なし」、「非確変大当り判定」、「確変大当り判定」、「突確大当り判定」といった判定結果が記憶番号と対応付けて記憶される。これにより、特図保留記憶部１５１Ａに保留データとして記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあるか否かを特定することができる。また、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１と対応付けて特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ２を示す数値データが、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御すると決定される遊技状態決定用数値であるか否かを特定することができる。さらに、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１と対応付けて特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ２を示す数値データが、「突確」の大当り種別に決定される特定遊技決定用数値であるか否かを特定することもできる。

【０３６１】

入賞時判定結果バッファ１４０に記憶された判定内容などに基づいて、大当り遊技状態が終了するときには、確定演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、図３３のステップＳ６００では保留中大当り判定処理として図２９のフローチャートに示すような処理を実行すればよい。この場合には、図２９に示すステップＳ７０１～Ｓ７０５の処理により、入賞時判定結果バッファ１４０に記憶された判定結果を、記憶番号が「１」と対応付けられたものから順次に読み出して、特図表示結果が「大当り」に決定される判定結果の有無を判定する。そして、ステップＳ７０３の処理により特図表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされたときには（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、ステップＳ７０６の処理により大当り保留フラグがオン状態にセットされる。これに対して、ステップＳ７０３の処理により特図表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされずに（ステップＳ７０３；Ｎｏ）、変数Ｎが入賞時判定結果バッファ１４０における判定結果記憶数に達したときには（ステップＳ７０４；Ｙｅｓ）、大当り保留フラグがオフのまま、保留中大当り判定処理が終了する。

【０３６２】

図３３のステップＳ６００にて実行された保留中大当り判定処理により、大当り保留フラグがオン状態にセットされたときには（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、ステップＳ６０２の処理により確定演出を開始するための設定が行われる。こうして、特図表示結果が「大当り」に決定される判定結果が入賞時判定結果バッファ１４０に記憶されているとき、すなわち、特図保留記憶部１５１Ａに保留データとして記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあるときには、大当り遊技状態が終了した後に確定演出が実行される。確定演出が実行されたときには、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの実行を保留しており、大当り遊技状態の終了後でも短期間で再び大当り遊技状態となることが認識可能に報知される。

【０３６３】

確定演出は、図３３に示すステップＳ６０２の処理により実行が開始された後、図３２に示すステップＳ５８１の処理により終了の設定が行われるまで、１回又は複数回の可変表示にわたり継続して実行される。すなわち、確定演出は、大当り遊技状態が終了した後、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが実行されるまで、継続して実行される。

【０３６４】

こうして確定演出が実行されているときには、入賞時判定結果バッファ１４０に記憶された判定内容などに基づいて、特殊演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、図２７に示すステップＳ５２１の処理により特図表示結果が「大当り」であると判定されたこと（ステップＳ５２１；Ｎｏ）、及び、ステップＳ５２５の処理により大当り種別が「突確」以外であると判定されたこと（ステップＳ５２５；Ｎｏ）、さら

にはステップＳ５３１の処理により確定演出中であると判定されたことなどに基づいて（ステップＳ５３１；Ｙｅｓ）、ステップＳ５３３では保留中大当り判定処理として図２９のフローチャートに示すような処理を実行すればよい。

【０３６５】

図２７のステップＳ５３３にて実行された保留中大当り判定処理により、大当り保留フラグがオン状態にセットされたときには（ステップＳ５３４；Ｙｅｓ）、ステップＳ５３５の処理により可変表示中に特殊演出を実行するための設定が行われる。こうして、確定演出が実行されているときに、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが開始されることに基づいて、特図保留記憶部１５１Ａに保留データとして記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、さらに特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあるときには、今回開始される特図ゲームに対応した飾り図柄などの可変表示中に特殊演出が実行される。特殊演出が実行されたときには、今回の特図表示結果が「大当り」となることや、さらに特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの実行を保留しており、大当り遊技状態の終了後に短期間で再び大当り遊技状態となることが、認識可能に報知される。

【０３６６】

図３４及び図３５は、大当り遊技状態の終了後に確変状態となる場合における演出表示例を示している。図３４に示す演出表示例では、大当り遊技状態の終了時にて特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがない。これに対して、図３５に示す演出表示例では、大当り遊技状態の終了時にて特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものが複数（２つ）あるものとする。

【０３６７】

図３４に示す演出表示例では、まず、図３４（Ａ）に示すような大当り遊技状態の終了に対応したエンディング演出における演出画像が画像表示装置５の表示領域に表示される。その後、特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶数（合計保留記憶数）が「８」であることから、特図ゲームの開始条件が成立して特別図柄の可変表示が開始される。これに対応して、例えば図３４（Ｂ）に示すように、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部において、飾り図柄の可変表示が開始される。また、始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を１つずつ左方向に移動させることなどにより、合計保留記憶数が「７」になったことを特定可能に表示する。

【０３６８】

このときには、特図保留記憶部１５１Ａの保留データに含まれる乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがない。そこで、背景画像ＨＧ１を表示することにより、遊技状態が時短状態や確変状態である時短・確変中に対応した演出を実行する。

【０３６９】

図３４（Ｂ）に示すような飾り図柄の可変表示が開始された後、例えば図３４（Ｃ）に示すように「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにて飾り図柄が停止表示され、例えば図３４（Ｄ）に示すように「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにて飾り図柄が停止表示されたことに続いて、例えば図３４（Ｅ）に示すように「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて飾り図柄が停止表示されることで、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。このときには、合計保留記憶数が「０」ではないことから、図３４（Ｂ）に示すような飾り図柄の可変表示が再び開始される。

【０３７０】

図３５に示す演出表示例でも、まず、図３４（Ａ）と同様にして図３５（Ａ）に示すようなエンディング演出における演出画像が画像表示装置５の表示領域に表示される。その後、合計保留記憶数が「８」であることから、特別図柄の可変表示とともに、例えば図３

５（Ｂ）に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。また、始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、合計保留記憶数が「７」になったことを特定可能に表示する。

【０３７１】

このとき、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている保留データのうち、保留番号が「１」と「５」に対応付けられた乱数値ＭＲ１を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となっている。そこで、背景画像ＨＧ２を表示することにより、図３４（Ｂ）などに示した時短・確変中における通常の演出とは異なる確定演出を実行する。なお、図３５（Ｂ）において特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの保留位置を示す矢印などは、この演出表示例における動作を説明するために付加したものであり、実際の表示動作では表示されない。

【０３７２】

図３５（Ｂ）に示すような飾り図柄の可変表示が開始された後、例えば図３５（Ｃ）～（Ｅ）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の順序で飾り図柄が停止表示されることで、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる確定飾り図柄が導出表示される。このときには、合計保留記憶数が「０」ではないことから、図３５（Ｆ）に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。この可変表示では、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに基づき、さらに特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となる乱数値ＭＲ１を示す数値データが特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「４」と対応付けて記憶されていることから、画像表示装置５の表示領域にキャラクタ画像ＣＨ１を表示することにより、特殊演出を実行する。これに対して、特図表示結果が「大当り」に決定された場合でも、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがないときには、図２７に示すステップＳ５３５の処理が実行されないために、キャラクタ画像ＣＨ１の表示による特殊演出が実行されない。

【０３７３】

図３５（Ｆ）に示すような飾り図柄の可変表示が開始された後には、例えば図３５（Ｇ）～（Ｉ）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の順序で飾り図柄が停止表示されることで、可変表示結果が「大当り」となる確定飾り図柄が導出表示される。そして、例えば図３５（Ｊ）に示すような演出画像を表示することにより、大当り遊技状態が開始されることを報知する大当り報知演出が実行される。

【０３７４】

このように、確定演出が実行されているときに、飾り図柄などの可変表示中にて特殊演出が実行された場合には、大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されたことなどに基づき、図３２に示すステップＳ５８０の処理により確定演出中であると判定されたこと（ステップＳ５８０；Ｙｅｓ）、及び、ステップＳ５８２の処理により特殊演出ありと判定されたことなどに応じて（ステップＳ５８２；Ｙｅｓ）、ステップＳ５８４の処理により確定演出の実行を制限するための設定が行われる。これにより、特殊演出が実行された後には、予め定められた一定期間において、確定演出の実行を制限（規制）することができる。また、特殊演出は確定演出が実行されているときに実行される演出であるので、確定演出の実行を制限（規制）することにより、特殊演出の実行も制限（規制）することができる。

【０３７５】

こうして確定演出の実行を制限（規制）した後には、例えば図２５に示すステップＳ５０９の処理により遊技状態が通常状態であると判定されたことなどに基づいて（ステップＳ５０９；Ｙｅｓ）、ステップＳ５１１の処理により確定演出の実行制限（規制）を解除するための設定が行われる。これにより、大当り遊技状態の終了後に時短状態や確変状態に制御されている期間では、確定演出や特殊演出の実行を制限（規制）した状態が維持される。また、時短状態や確変状態にて可変表示結果が「大当り」となったことに基づき大

当り遊技状態となった場合には、この大当り遊技状態の終了後にも時短状態や確変状態に制御されるので、確定演出や特殊演出の実行を制限（規制）した状態が維持される。このように、飾り図柄などの可変表示中にて特殊演出が実行されたことに基づいて、大当り遊技状態が終了した後に遊技状態が通常状態となるまで、確定演出と特殊演出の実行とを制限することができる。

【０３７６】

なお、図３２に示すステップＳ５８３の処理に関連して前述したように、確定演出や特殊演出の実行が制限される期間は、例えば大当り遊技状態となる制御回数が所定回数に達するまでの期間や、特図ゲームの実行回数が所定回数に達するまでの期間といった、予め定められた任意の期間であればよい。

【０３７７】

図３３のステップＳ６００における保留中大当り判定処理として、図３０のフローチャートに示すような処理を実行してもよい。この場合には、図３０に示すステップＳ７０３の処理により特図表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされたときに（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、ステップＳ７０３Ａの処理により大当り種別が「非確変」に決定されるか否かを判定する。そして、大当り種別が「非確変」以外（「第１確変」～「第３確変」のいずれか）に決定される旨の判定がなされたときには（ステップＳ７０３Ａ；Ｎｏ）、ステップＳ７０６の処理により大当り保留フラグがオン状態にセットされる。したがって、特図表示結果が「大当り」に決定される判定結果が入賞時判定結果バッファ１４０に記憶されているとき、すなわち、特図保留記憶部１５１Ａに保留データとして記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがある場合に、その乱数値ＭＲ１と対応付けて記憶された乱数値ＭＲ２を示す数値データが、確変状態に制御することに決定される遊技状態決定用数値であるときには、大当り遊技状態が終了した後に確定演出が実行される。この確定演出が実行されたときには、特図表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態の終了後には確変状態となる特図ゲームの実行を保留しており、大当り遊技状態の終了後でも短期間で再び大当り遊技状態となること、さらには大当り遊技状態の終了後には確変状態となることが、認識可能に報知される。

【０３７８】

図２７のステップＳ５３３における保留中大当り判定処理として、図３０のフローチャートに示すような処理を実行してもよい。この場合、図３０に示すステップＳ７０３Ａの処理により大当り種別が「非確変」以外（「第１確変」～「第３確変」のいずれか）に決定される旨の判定がなされたときには（ステップＳ７０３Ａ；Ｎｏ）、ステップＳ７０６の処理により大当り保留フラグがオン状態にセットされる。したがって、確定演出が実行されているときに、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが開始されることに基づいて、特図保留記憶部１５１Ａに保留データとして記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、さらに特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあり、なおかつ、その乱数値ＭＲ１と対応付けて記憶された乱数値ＭＲ２を示す数値データが、確変状態に制御することに決定される遊技状態決定用数値であるときには、今回開始される特図ゲームに対応した飾り図柄などの可変表示中に特殊演出が実行される。この特殊演出が実行されたときには、今回の特図表示結果が「大当り」となることや、さらに特図表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態の終了後には確変状態となる特図ゲームの実行を保留しており、大当り遊技状態の終了後に短期間で再び大当り遊技状態となること、さらには大当り遊技状態の終了後には確変状態となることが、認識可能に報知される。

【０３７９】

なお、図３３に示すステップＳ６００や図２７に示すステップＳ５３３で実行される保留中大当り判定処理を、図２９のフローチャートに示す処理とするか図３０のフローチャートに示す処理とするかは、パチンコ遊技機１の仕様などに基づいて任意に設定可能である。例えば、図３３に示すステップＳ６００と図２７に示すステップＳ５３３とのうち、

いずれか一方では図２９のフローチャートに示す処理を実行し、他方では図３０のフローチャートに示す処理を実行してもよいし、双方の保留中大当り判定処理として、図２９のフローチャートに示す処理と図３０のフローチャートに示す処理のいずれか一方のみを実行してもよい。ここで、図３３に示すステップＳ６００と図２７に示すステップＳ５３３とにおいて、共通の保留中大当り判定処理が実行されるようにすれば、処理プログラムの容量増大を抑制できる。

【０３８０】

第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドによる通知内容に基づいて、図２５のステップＳ５０６にて「突確大当り判定」が通知されたと判定したときには（ステップＳ５０６；Ｙｅｓ）、ステップＳ５０７の処理により突確保留数カウント値を１加算するように更新する。その後、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可変表示が開始されるときには、図２７に示すステップＳ５２７の処理により突確保留数カウント値を１減算するように更新する。これにより、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている保留データにおいて、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データと対応付けて、「突確」の大当り種別に決定される特定遊技決定用数値となる乱数値ＭＲ２を示す数値データが記憶されているか否かを特定することができる。

【０３８１】

図３３に示すステップＳ５９９の処理では、突確保留数カウント値が「０」であるか否かの判定が行われる。このとき、突確保留数カウント値が「０」以外であれば（ステップＳ５９９；Ｎｏ）、ステップＳ６００～Ｓ６０２の処理が実行されないので、ステップＳ６０２の処理により確定演出を開始するための設定が行われることはない。したがって、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている保留データにおいて、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データと対応付けて、大当り種別が「突確」に決定される特定遊技決定用数値となる乱数値ＭＲ２を示す数値データが記憶されているときには、確定演出の実行が制限（規制）される。

【０３８２】

図２７に示すステップＳ５３２の処理でも、突確保留数カウント値が「０」であるか否かの判定が行われる。このとき、突確保留数カウント値が「０」以外であれば（ステップＳ５３２；Ｎｏ）、ステップＳ５３３～Ｓ５３５の処理が実行されないので、ステップＳ５３５の処理により特殊演出を実行するための設定が行われることはない。したがって、確定演出が実行されているときでも、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている保留データにおいて、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データと対応付けて、大当り種別が「突確」に決定される特定遊技決定用数値となる乱数値ＭＲ２を示す数値データが記憶されているときには、特殊演出の実行が制限（規制）される。

【０３８３】

このように、突確保留数カウント値に基づいて大当り種別が「突確」に決定される特定遊技決定用数値となる乱数値ＭＲ２を示す数値データが記憶されているか否かを特定すれば、特図表示結果となる確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄（例えば「１」の数字を示す特別図柄）となる特図ゲームの実行が保留されているときに、確定演出や特殊演出の実行を制限（規制）することができる。他に特図表示結果となる確定特別図柄が１５Ｒ大当り図柄（例えば「３」、「５」の数字を示す特別図柄）や１６Ｒ大当り図柄（例えば「７」の数字を示す特別図柄）となる特図ゲームの実行が保留されていても、確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームとの実行順序にかかわらず、確定演出や特殊演出の実行が制限（規制）される。

【０３８４】

ここで、確定特別図柄が１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームよりも前に確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームが実行される場合には、１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態といった賞球が得られやすい大当り遊技状態となるまでに、２Ｒ大当り状態といった賞球が得られにくい大当り遊技状態に制御される。このような場合に確定演出や特殊演出を実行してしまうと、演出によって報知された１５Ｒ大当り状態や

１６Ｒ大当り状態となるまでに、遊技や演出の間延びが生じて、遊技興趣の低下を招くおそれがある。また、１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態となるよりも前に２Ｒ大当り状態となることで、確定演出や特殊演出によって報知された１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態にはならないとの誤解を招くような演出の不整合などが生じて、遊技興趣の低下を招くおそれがある。例えば、大当り種別が「突確」である場合も、可変表示結果が「大当り」であることに対応して、大当り開始指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。このため、図３２に示すステップＳ５７９にて大当り開始指定コマンドの受信ありと判定された後、ステップＳ５８０にて確定演出中であると判定され、ステップＳ５８１の処理により、１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄が確定特別図柄となる特図ゲームが実行されるより前に確定演出が終了してしまう。すなわち、確定演出は、大当り遊技状態が終了した後に、確定特別図柄が１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームが実行されるまで行われるものであるのに、２Ｒ大当り図柄が確定特別図柄となる特図ゲームが実行されたときに終了してしまえば、演出内容に不整合が生じることになる。

【０３８５】

また、確定特別図柄が１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームよりも後に確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームが実行される場合には、確定演出と特殊演出のいずれを実行する状況であるかに応じて異なる処理により、確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームの保留場所（実行順序）を特定しなければならなくなり、処理が複雑化するおそれがある。すなわち、特殊演出を実行する状況であれば、確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームが実行されるよりも前に、確定特別図柄が１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームが１回実行されるのであれば、特殊演出を実行することに決定すればよい。その一方で、確定演出を実行する状況では、確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームが実行されるよりも前に、確定特別図柄が１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームが少なくとも２回実行される場合でなければ、特殊演出が実行されないことになってしまうので、こうした順序関係を予め特定しなければならなくなる。

【０３８６】

この実施の形態では、突確保留数カウント値に基づいて、確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームの実行が保留されているか否かを、確定特別図柄が１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームとの順序関係にかかわらず判定する。これにより、遊技や演出の間延びが生じないように確定演出や特殊演出を実行することができ、また、確定演出と特殊演出のいずれを実行する状況であるかにかかわらず共通の処理モジュールを用いて保留中大当り判定処理を実行することができるので、処理の複雑化を防止して処理プログラムの容量増大を抑制できる。

【０３８７】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となる乱数値ＭＲ１を示す数値データが特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている旨を報知する確定演出が実行されている飾り図柄などの可変表示中に、特殊演出が実行されることにより、今回の特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」となる旨と、さらに特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となる乱数値ＭＲ１を示す数値データが特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている旨とが報知される。こうした特殊演出により、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出表示されるより前に今回の可変表示結果が「大当り」になることを遊技者が認識可能とし、複数回の可変表示にて可変表示結果が「大当り」となることを遊技者が適切に認識可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８８】

特殊演出が一旦実行された場合には、大当り遊技状態の終了後に遊技状態が通常状態となるまで、確定演出の実行と特殊演出の実行とが制限（規制）される。これにより、確定演出や特殊演出が実行される希少性が高められるので演出効果の低下が防止されて、遊技

興趣を向上させることができる。

【０３８９】

確定演出は、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となる乱数値ＭＲ１を示す数値データが特図保留記憶部１５１Ａに記憶されていることに加え、その乱数値ＭＲ１と対応付けて特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ２を示す数値データが確変状態に制御することに決定される遊技状態決定用数値であることに基づいて、実行されるようにしてもよい。この場合には、実行が保留されている特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了した後には確変状態となることを、確定演出により遊技者が適切に認識可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【０３９０】

特殊演出は、確定演出が実行されているときに今回の特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」となる場合に対応して、さらに特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となる乱数値ＭＲ１を示す数値データが特図保留記憶部１５１Ａに記憶されていることに加え、その乱数値ＭＲ１と対応付けて特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ２を示す数値データが確変状態に制御することに決定される遊技状態決定用数値であることに基づいて、実行されるようにしてもよい。この場合には、今回の特図ゲームにて特図表示結果が導出表示されるより前に今回の特図表示結果が「大当り」となること、さらには、実行が保留されている特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了した後には確変状態となることを、特殊演出により遊技者が適切に認識可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【０３９１】

特図表示結果となる確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームの実行が保留されているときには、他に１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームの実行が保留されていても、確定演出の実行が制限（規制）される。これにより、確定演出の実行中に１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態となる前に２Ｒ大当り状態へと制御されることがなく、遊技や演出の間延びに起因する遊技興趣の低下を防止できる。

【０３９２】

特図表示結果となる確定特別図柄が２Ｒ大当り図柄となる特図ゲームの実行が保留されているときには、他に１５Ｒ大当り図柄や１６Ｒ大当り図柄となる特図ゲームの実行が保留されていても、特殊演出の実行が制限（規制）される。これにより、特殊演出の実行後に１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態となる前に２Ｒ大当り状態へと制御されることがなく、遊技や演出の間延びに起因する遊技興趣の低下を防止できる。

【０３９３】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、特図表示結果が「大当り」に決定される場合に、大当り種別が「突確」に決定されて２Ｒ大当り状態となることがあるものとして説明した。これに対して、特図表示結果が「大当り」に決定される場合には、大当り種別が「突確」で２Ｒ大当り状態となることがなく、１５Ｒ大当り状態と１６Ｒ大当り状態のいずれかとなるようにしてもよい。この場合には、突確保留数カウント値などに基づく確定演出や特殊演出の実行制限（規制）は不要であり、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている乱数値ＭＲ１を示す数値データのうちに、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値となるものがあること、あるいは、乱数値ＭＲ１と対応付けて記憶されている乱数値ＭＲ２を示す数値データが確変状態に制御することに決定される遊技状態決定用数値であることに基づいて、確定演出や特殊演出が実行されるようにすればよい。そして、２Ｒ大当り状態にて賞球（出玉）がほとんど得られない２回開放遊技が実行されることを防止するので、遊技や演出に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【０３９４】

上記実施の形態では、図３３に示すステップＳ６００における保留中大当り判定処理の実行結果に基づいて確定演出を実行するか否かが決定され、図２７に示すステップＳ５３

３における保留中大当り判定処理の実行結果に基づいて特殊演出を実行するか否かが決定されるものとして説明した。これに対して、確定演出と特殊演出を実行するか否かは、例えば大当り遊技状態の終了時に実行される処理などにより、一括して決定されるようにしてもよい。具体的な一例として、図３３に示すステップＳ６００における保留中大当り判定処理では、入賞時判定結果バッファ１４０に記憶されている判定結果に基づいて、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの実行が保留されている回数を特定する。このとき、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの実行が保留されていなければ、確定演出も特殊演出も実行しないことに決定すればよい。また、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの実行が１回分だけ保留されていれば、確定演出のみを実行して、特殊演出は実行しないことに決定すればよい。さらに、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの実行が複数回（２回以上）保留されていれば、確定演出と特殊演出の双方を実行することに決定すればよい。こうして確定演出と特殊演出の双方を実行することに決定された場合には、大当り遊技状態の終了後に、まずは確定演出のみを開始するための設定を行い、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄などの可変表示中にて特殊演出を実行するための設定を行うようにすればよい。

【０３９５】

上記実施の形態では、図３３に示すステップＳ６００や図２７に示すステップＳ５３３にて保留中大当り判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データが記憶されているか否かを判定するものとして説明した。これに対して、主基板１１から伝送される第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドを受信したときに、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データが記憶されたか否かを判定し、その判定結果に基づいて特定演出や特殊演出を実行するか否かが決定されるようにしてもよい。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３などに大当り保留数カウンタを設け、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドにより通知された判定結果が「非確変大当り判定」又は「確変大当り判定」であるときに、大当り保留数カウンタの格納値である大当り保留数カウント値を１加算するように更新する。なお、大当り保留数カウント値は、例えば図２７に示すステップＳ５２５にて大当り種別が「突確」以外であると判定されたことなどに対応して、１減算するように更新されればよい。そして、例えば大当り遊技状態の終了に対応して、大当り保留数カウント値が「１」以上であるときには、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データが記憶されていることから、確定演出を開始するための設定が行われるようにすればよい。また、例えば確定演出が実行されている場合に、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが開始される時点で、大当り保留数カウント値が「１」以上であるときには、さらに特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１を示す数値データが記憶されていることから、飾り図柄などの可変表示中に特殊演出を実行するための設定が行われるようにすればよい。

【０３９６】

なお、確定演出の実行が開始された後、特殊演出が実行されずに特図表示結果が「大当り」となって確定演出が終了する場合であっても、大当り遊技状態の終了後に確定演出が実行されることにより、特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」となるより前に、再び大当り遊技状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知することができる。そして、大当り遊技状態の終了後に特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが実行されるまで確定演出が実行されるので、遊技者は確定演出が実行されていることを容易に認識することができ、複数回の可変表示にて可変表示結果が「大当り」となることを適切に認識可能となる。

【０３９７】

上記実施の形態では、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂを備えたパチンコ遊技機１について説明したが、１つの特別図柄表示装置が設けられたパチンコ遊技機１にも本発明を適用することができる。なお、確定演出や特殊演出は、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームの実行が保留されていることなどに基づいて実行される

ものであることから、１つの特別図柄表示装置が備えられたパチンコ遊技機では、特図保留記憶数の上限値との関係で、確定演出や特殊演出が実行される頻度が低下する可能性がある。また、３つ以上の特別図柄表示装置が設けられたパチンコ遊技機１に本発明が適用されてもよい。

【０３９８】

上記実施の形態では、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０が、図２７に示すステップＳ５３１～Ｓ５３５の処理や、図３２に示すステップＳ５８０～Ｓ５８３の処理、図３３に示すステップＳ５９８～Ｓ６０２の処理などを実行することにより、確定演出や特殊演出の実行を可能にするものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のＣＰＵなどにより、各種演出動作の実行を可能にしてもよい。

【０３９９】

一例として、演出制御基板１２と画像表示装置５との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用ＣＰＵと、ＲＯＭと、ＲＡＭと、乱数回路と、Ｉ／Ｏとが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用ＣＰＵが画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板１２に搭載された表示制御部１２３は、表示制御基板に搭載されればよい。表示制御基板では、例えば表示制御用ＣＰＵがＲＯＭから読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置５における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用ＣＰＵがＲＯＭから固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用ＣＰＵがＲＡＭに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用ＣＰＵがＲＡＭに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用ＣＰＵがＩ／Ｏを介して表示制御基板の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用ＣＰＵがＩ／Ｏを介して表示制御基板の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０４００】

この場合、表示制御用ＣＰＵは、例えば演出制御基板１２からの表示制御指令や演出制御基板１２を介して主基板１１から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図２７に示すステップＳ５３１～Ｓ５３５の処理や、図３２に示すステップＳ５８０～Ｓ５８３の処理、図３３に示すステップＳ５９８～Ｓ６０２の処理など実行することにより、確定演出や特殊演出を実行するための決定などを行うようにしてもよい。なお、表示制御用ＣＰＵは、上記実施の形態にて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板１３やランプ制御基板１４は、演出制御基板１２からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板１２と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板１２では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【０４０１】

また、音声制御基板１３やランプ制御基板１４が備える機能を、演出制御基板１２に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板１３やランプ制御基板１４となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板１２と画像表示装置５との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用ＣＰＵ１２０により図２７のステップＳ５３７にて決定した演出制御パターンや図３３のステップＳ６０２における設定などに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板１２から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図２に示す構成において、音声制御基板１３に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板１４に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ８Ｌ、８Ｒにおける音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ９といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処

理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【０４０２】

その他にも、パチンコ遊技機１の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【０４０３】

さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０４０４】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

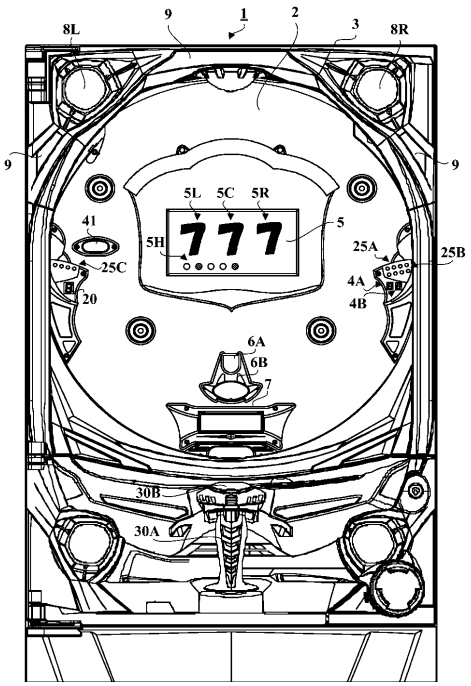
【符号の説明】

【０４０５】

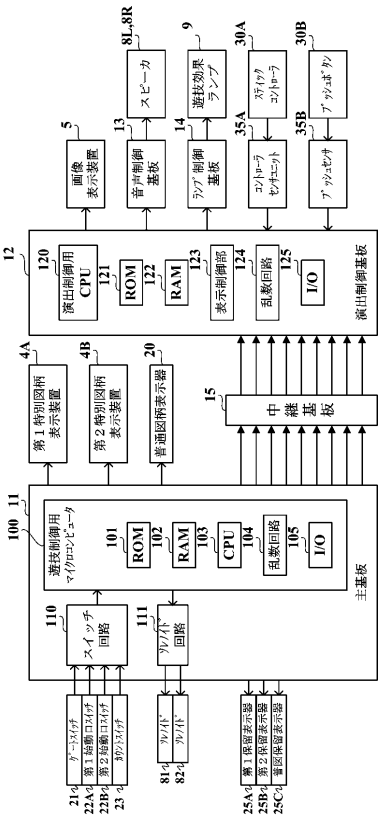
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　普通入賞球装置
６Ｂ　…　普通可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
３０Ａ　…　スティックコントローラ
３０Ｂ　…　プッシュボタン
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ

１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図１】



【図２】



【図３】

(A)

擬似連ﾁｬﾝｽ目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

突確ﾁｬﾝｽ目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図４】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	大当り終了指定	大当り終了を指定
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変大当り
	02	第3可変表示結果通知	第1確変大当り(15R再抽選・昇格あり)
	03	第4可変表示結果通知	第2確変大当り(15R直当り)
	04	第5可変表示結果通知	第3確変大当り(16R再抽選・昇格あり)
	05	第6可変表示結果通知	突確大当り

(C)

MODE	EXT	通知内容
B1/B2	00	大当り判定なし
	01	非確変大当り判定
	02	確変大当り判定
	03	突確大当り判定

【図５】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～251	変動パターン種別決定用
MR4	1～997	変動パターン決定用
MR5	3～13	普図表示結果決定用

【図６】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	16000	滑り→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	24000	擬似連変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短・確変中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2～8個短縮(時短・確変中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	擬似連変動(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	擬似連変動(1回)→ノーマルリーチ(大当り)
PB4-2	65000	擬似連変動(2回)→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(大当り)
PA5-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	12000	突確チャンス目停止(突確)
PC1-2	19500	滑り→突確チャンス目停止(突確)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→突確チャンス目停止(突確)
PC1-4	20000	ノーマルリーチ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ノーマルリーチ(突確)

【図７】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常状態)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2～4個短縮(通常状態)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5～8個短縮(通常状態)
CA1-4	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(時短・確変中)
CA1-5	非リーチ(ハズレ)	保留2～8個短縮(時短・確変中)
CA1-6	非リーチ(ハズレ)	滑り、擬似連
CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)擬似連なし
CA2-2	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)擬似連あり
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ(ハズレ)
CA3-1	非確変／確変(大当り)	ノーマルリーチ(大当り)擬似連なし
CA3-2	非確変／確変(大当り)	ノーマルリーチ(大当り)擬似連あり
CA3-3	非確変／確変(大当り)	スーパーリーチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)	突確チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	突確時リーチハズレ

【図８】

特図表示結果決定テーブル　130

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は時短状態	8001～8190	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001～9900	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図９】

大当り種別決定テーブル　131

変動特図指定ﾊﾞｯﾌｧ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ設定値
1	1～36	非確変	0
	37～52	第1確変	1
	53～56	第2確変	2
	57～72	第3確変	3
	73～100	突確	4
2	1～36	非確変	0
	37～46	第1確変	1
	47～90	第2確変	2
	91～100	第3確変	3

【図１０】

(A)
大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
非確変	1～19	CA3-1
	20～49	CA3-2
	50～251	CA3-3
第1確変～第3確変	1～9	CA3-1
	10～25	CA3-2
	26～251	CA3-3
突確	1～100	CA4-1
	101～251	CA4-2

(B)　ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常時)　132B

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0,1	1～79	CA1-1
	80～99	CA1-6
	100～169	CA2-1
	170～229	CA2-2
	230～251	CA2-3
2～4	1～104	CA1-2
	105～119	CA1-6
	120～159	CA2-1
	160～229	CA2-2
	230～251	CA2-3
5～8	1～129	CA1-3
	130～139	CA1-6
	140～149	CA2-1
	150～229	CA2-2
	230～251	CA2-3

(C)　ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ(時短・確変中)　132C

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0	1～159	CA1-4
	160～179	CA1-6
	180～204	CA2-1
	205～229	CA2-2
	230～251	CA2-3
1	1～169	CA1-4
	170～189	CA1-6
	190～199	CA2-1
	200～229	CA2-2
	230～251	CA2-3
2～8	1～179	CA1-5
	180～199	CA1-6
	200～204	CA2-1
	205～229	CA2-2
	230～251	CA2-3

【図１１】

(A)
ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133A

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA1-1	1～997	PA1-1
CA1-2	1～997	PA1-2
CA1-3	1～997	PA1-3
CA1-4	1～997	PB1-1
CA1-5	1～997	PB1-2
CA1-6	1～500	PA1-4
	501～997	PA1-5
CA2-1	1～560	PA2-1
	561～997	PA2-2
CA2-2	1～897	PB2-1
	898～997	PB2-2
CA2-3	1～60	PA3-1
	61～100	PA3-2
	101～720	PB3-1
	721～997	PB3-2

(B)
大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133B

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA3-1	1～560	PA4-1
	561～997	PA4-2
CA3-2	1～100	PB4-1
	101～997	PB4-2
CA3-3	1～300	PA5-1
	301～930	PA5-2
	931～950	PB5-1
	951～997	PB5-2
CA4-1	1～540	PC1-1
	541～636	PC1-2
	637～997	PC1-3
CA4-2	1～180	PC1-4
	181～997	PC1-5

【図１２】

遊技制御用ﾃﾞｰﾀ保持ｴﾘｱ　150

151A

特図保留記憶部				
保留番号	MR1	MR2	MR3	始動口
1	19	39	213	1
2	22832	2	74	2
3	8104	55	8	1
4	81	99	46	1
5	52679	17	154	2
6	—	—	—	—
7	—	—	—	—
8	—	—	—	—

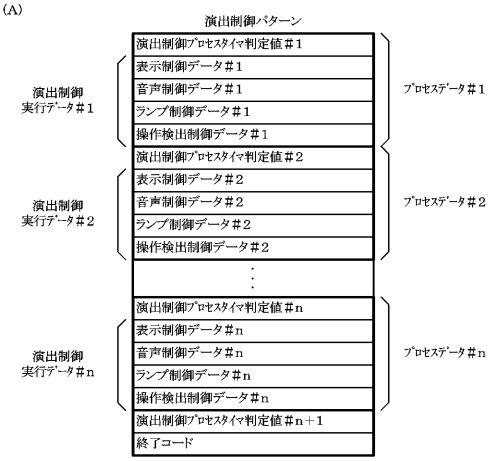
151B

普図保留記憶部	
保留番号	MR5
1	5
2	12
3	—
4	—

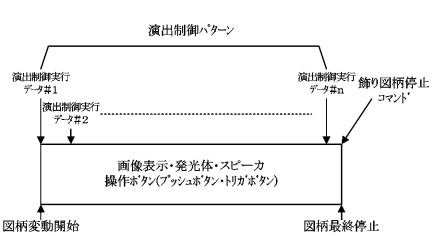
遊技制御ﾌﾗｸﾞ設定部　152
遊技制御ﾀｲﾏ設定部　153
遊技制御ｶｳﾝﾀ設定部　154
遊技制御ﾊﾞｯﾌｧ設定部　155

【図１３】

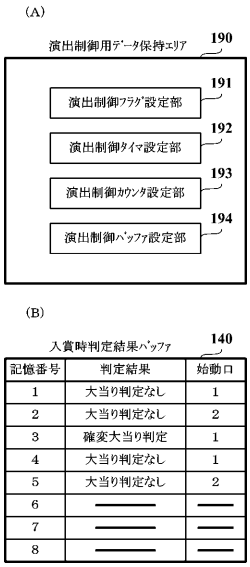
(A)



(B)

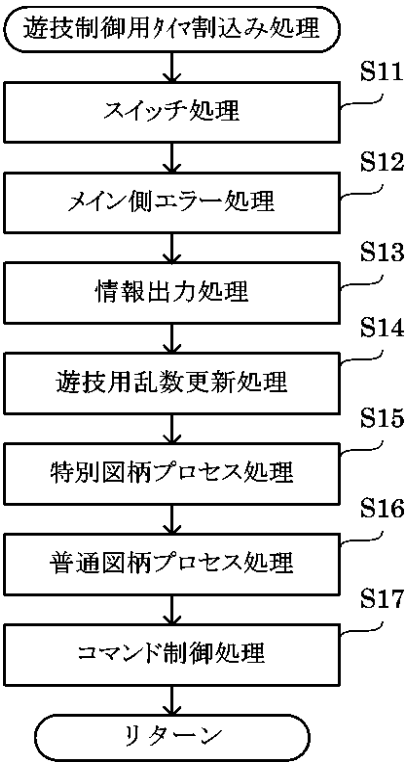


【図１４】

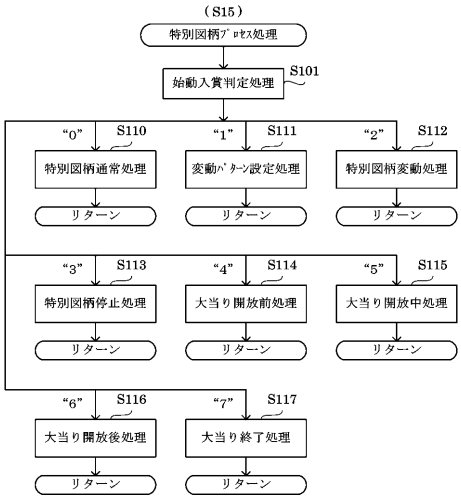


記憶番号	判定結果	始動口
1	大当り判定なし	1
2	大当り判定なし	2
3	確変大当り判定	1
4	大当り判定なし	1
5	大当り判定なし	2
6	――	――
7	――	――
8	――	――

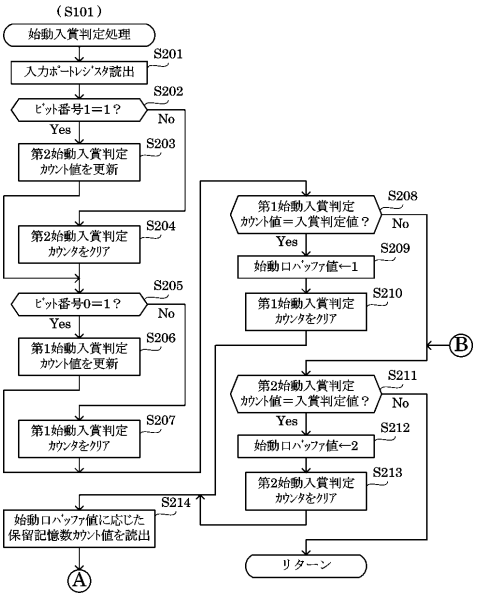
【図１５】



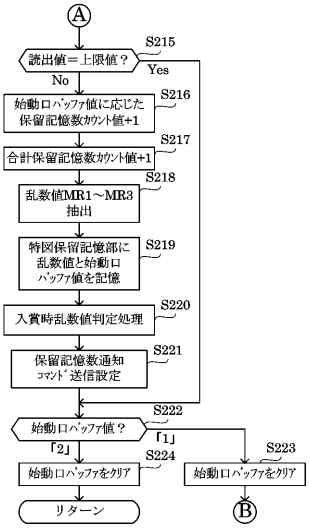
【図１６】



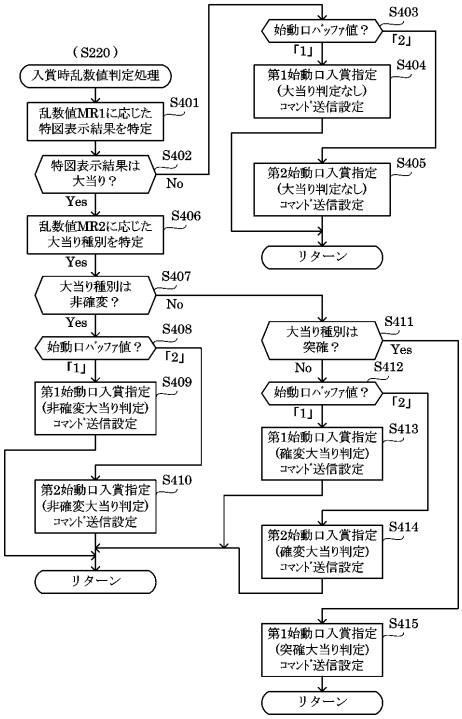
【図１７】



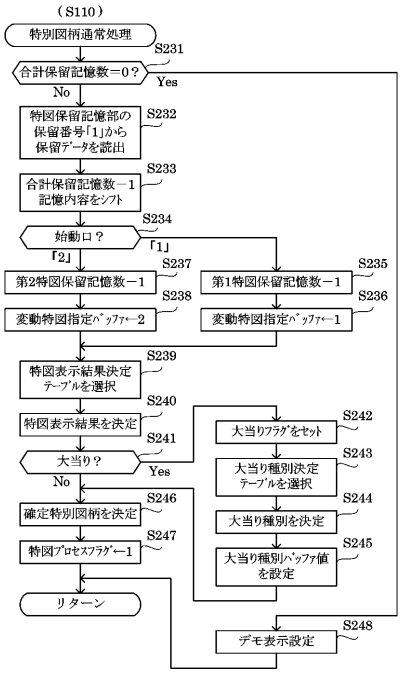
【図１８】



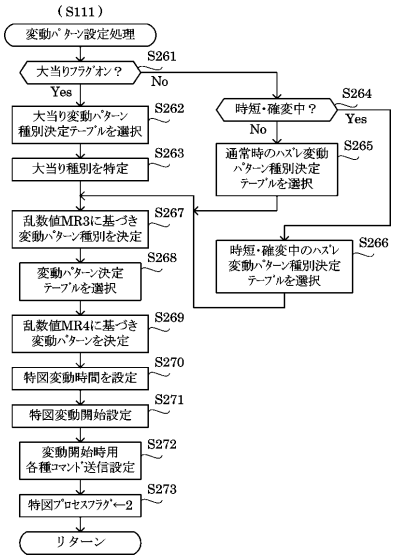
【図１９】



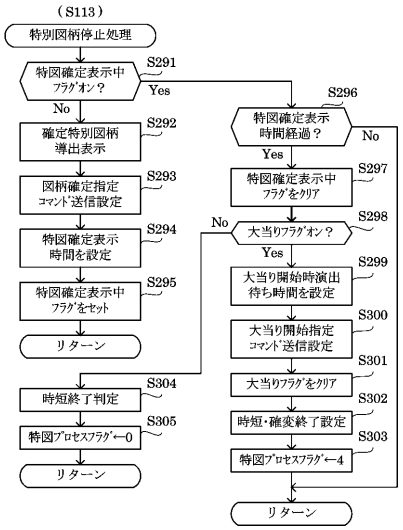
【図２０】



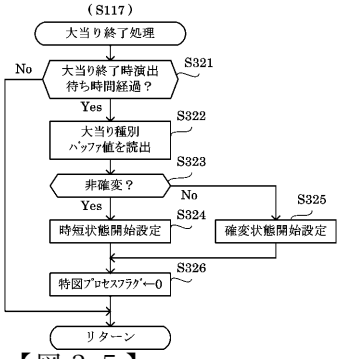
【図２１】



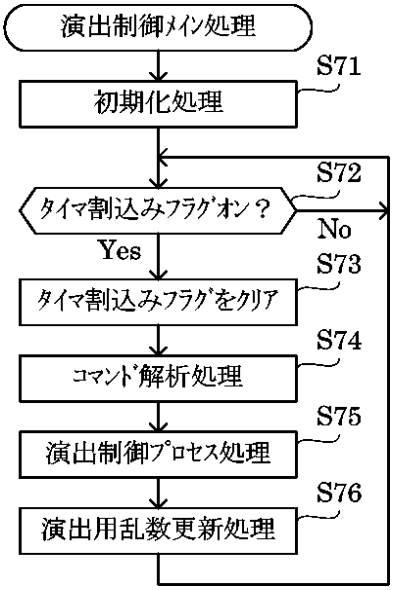
【図２２】



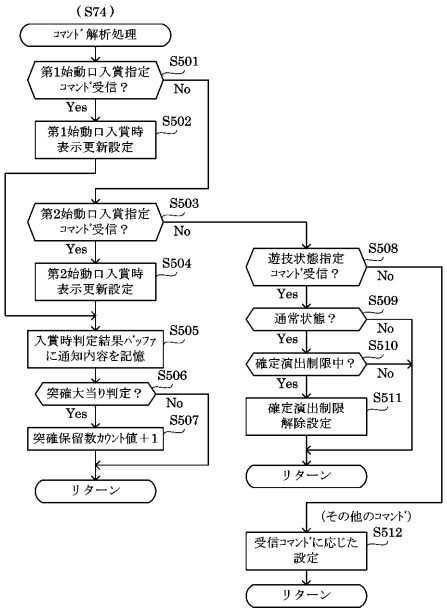
【図２３】



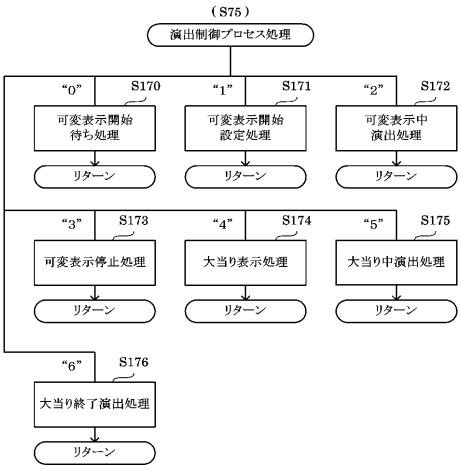
【図２４】



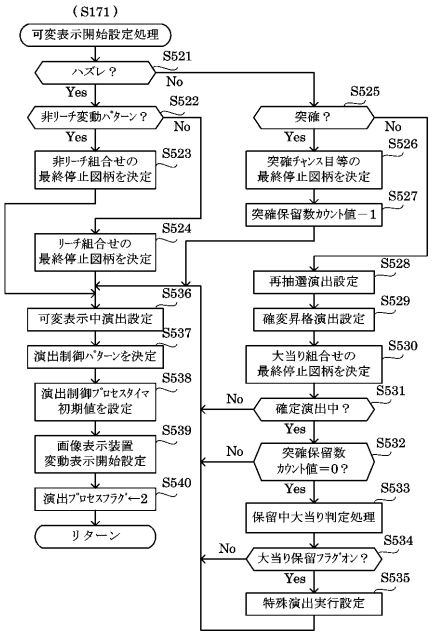
【図２５】



【図２６】



【図２７】



【図２８】

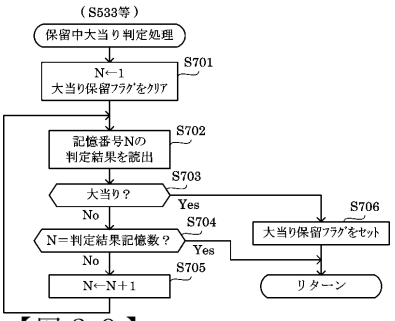
(A)

大当り種別	決定割合		
	再抽選演出	確変昇格演出	
		キャラクタ昇格演出	役物昇格演出
非確変	77/100	17/100	6/100
第1確変	55/100	33/100	12/100
第3確変	11/100	39/100	50/100

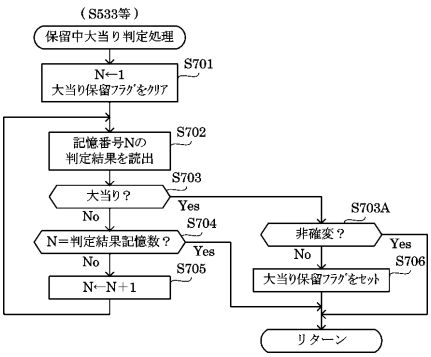
(B)

演出内容	開始タイミング
再抽選演出	可変表示中
キャラクタ昇格演出	大当り開始後2分
役物昇格演出	10カウント開始時

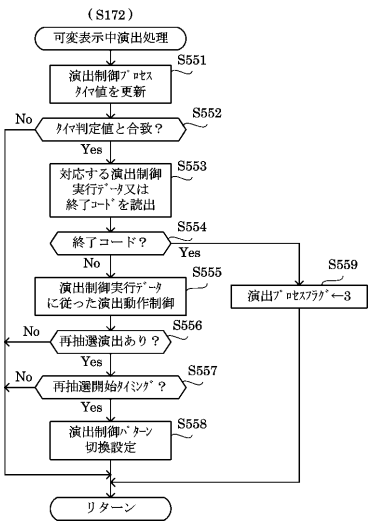
【図２９】



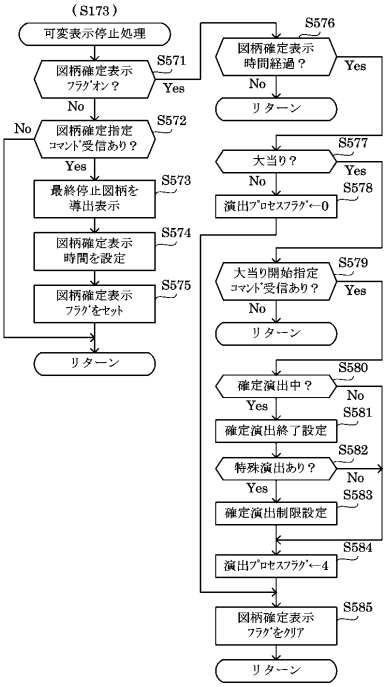
【図３０】



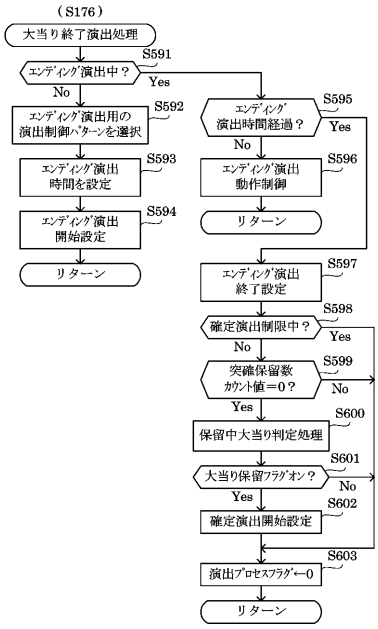
【図３１】



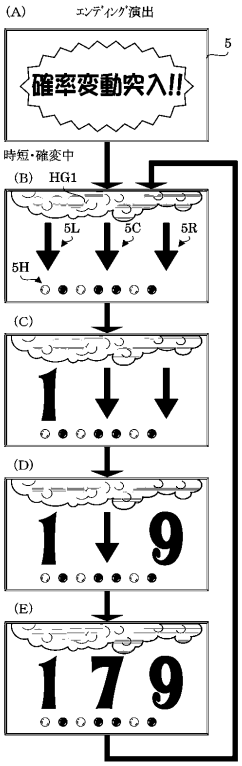
【図３２】



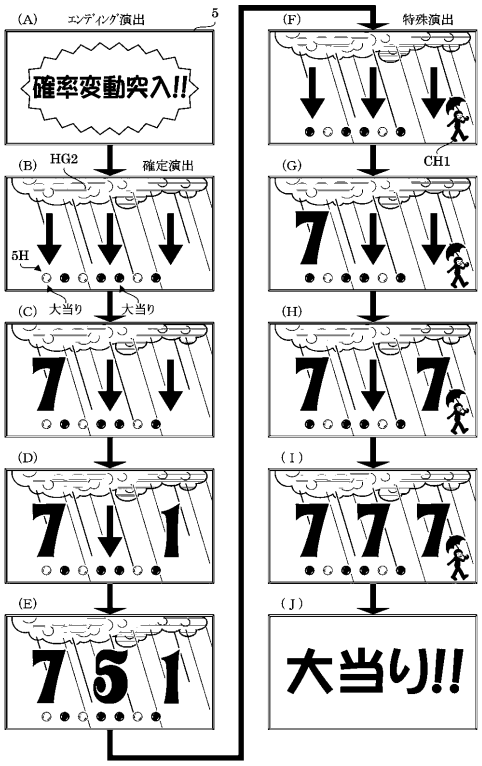
【図３３】


（S176）
大当り終了演出処理
S591
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出中？
Yes
No
S592
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出用の演出制御ﾊﾟﾀｰﾝを選択
S593
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出時間を設定
S594
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出開始設定
リターン
S595
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出時間経過？
Yes
No
S596
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出動作制御
リターン
S597
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出終了設定
S598
確定演出制限中？
Yes
No
S599
突確保留数ｶｳﾝﾄ値＝0？
No
Yes
S600
保留中大当り判定処理
S601
大当り保留ﾌﾗｸﾞｵﾝ？
No
Yes
S602
確定演出開始設定
S603
演出ﾌﾟﾛｾｽﾌﾗｸﾞ←0
リターン

【図３４】


(A) ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出
確率変動突入!!
5
時短・確変中
(B) HG1
5L
5C
5R
5H
(C)
1
(D)
1 9
(E)
1 7 9

【図３５】


(A) ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ演出
5
確率変動突入!!
(B) HG2
確定演出
5H
(C) 大当り
大当り
7
(D)
7 1
(E)
7 5 1
(F) 特殊演出
CH1
(G)
7
(H)
7 7
(I)
7 7 7
(J)
大当り!!

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００４－２２２９５６（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－００８５９７（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２６８８２４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２